

Водачче

Паучья Сеть



*«Добродетель и власть редко ходят рука об руку»
Кристофоро Скарровезе*







Седьмое Море

Разработка сеттинга:

John Wick & Jennifer Wick и Kevin Wilson

Автор приложения:

Ree Soesbe

Дополнительные материалы:

Loren Dean, Kevin Wilson, Rob Vaux, Ray Yand

Редакторы:

D.J. Trindle, Rob Vaux

Арт-директор:

Jim Pinto

Дизайн обложки:

Brendon Goodyear

Обложка:

Terese Nielsen

Художники:

Daerick Gross Sr. (Развороты на две страницы), Daerick W. Gross (Заголовки на развороте), Chris Dornaus (Раздел «Кто есть кто» и карты), Chris Dornaus, Daerick Gross Sr., Daerick W. Gross, A. Bleys Ingram.

Графический дизайн и сборка:

Brendon Goodyear, Steve Hough

Руководитель проекта:

Rob Vaux

Особое спасибо:

Кевину – современному Макиавелли AEG, о котором мало кто знает. Это то, в чем он не имеет себе равных.

Жозефу Муну – За белые розы и за Сан-Франциско, 3+3+3+1 и продолжаем считать.

Посвящение:

Посвятить книгу одному из многих достойных – не самая лучшая идея (надо сесть подумать и сделать выбор). Таким образом, я посвящаю книгу Шекспировскому Ричарду III, без которого заговоры, политика и чудовища нашего дня оставались бы призрачными тенями истинной ночи.

Перевод на русский: Mr.Garret

Дополнительный перевод: Кирилл Никитин (Косой), Наталия Ханова

Редактура: Наталия Ханова, Дмитрий Кеворков (Ming), Сергей Фадеев

© 2009, *Eternal Order*



Оглавление

<i>Введение. Ее безумие и смерть</i>	6
<i>Часть I. Водачче</i>	12
<i>История</i>	14
<i>Семь принцев</i>	22
<i>Земли</i>	33
<i>Культура</i>	47
<i>Религия</i>	60
<i>Часть II. Герой</i>	62
<i>Принцы</i>	64
<i>Влиятельные люди</i>	70
<i>Женщины</i>	73
<i>Часть III. Драма</i>	78
<i>Расклад судьбы</i>	80
<i>Новые правила сорте</i>	84
<i>Новое прошлое</i>	87
<i>Новые умения</i>	88
<i>Новый навык</i>	90
<i>Новые фехтовальные школы</i>	91
<i>Новые преимущества</i>	94
<i>Новые яды</i>	98
<i>Новая экипировка</i>	100
<i>Часть IV. Уловки</i>	102
<i>Ее безумие и смерть. Часть II</i>	104
<i>Игрок</i>	105
<i>Мастерские персонажи</i>	108
<i>Водаччанский расклад судьбы</i>	117
<i>Новые монстры</i>	118
<i>Приложения</i>	122



Ее безумие и смерть

Над океаном неслись суровые порывы ветра, воздух был полон маленькими частичками соли. Буря свирепствовала над морскими волнами, которые продолжали упрямо биться под свинцовыми покровами неба. Призрачным светом сверкнула молния, сверху хлынули потоки дождя. Крестьяне Гуарре до Портофино продолжали идти вперед, они пытались найти то, что океан поднял из своих глубин и вынес на берег.

– Паоло! – Звук женского голоса оказался громче грохота бури. – Паоло!

Отчаяние и удивление слышались в этом крике. Голос был полон страха, и его звуки металась между скалами северного побережья.

– Что там, Селия? – отозвался муж, перебираясь через острые морские камни. – Ты нашла что-нибудь?

Ему было под пятьдесят. Некогда сильные руки стали жертвами стремительно уходящего времени.

– Взгляни, Паоло. – Седая крестьянка указала пальцами в узкое пространство между скал. Там, в прямой видимости человеческого глаза колыхалась разбитая масса дерева, парусов и веревок. С вершины скал было видно, что кораблекрушение не вынесло с собой ничего ценного. Ни одежды, ни ценностей, которые можно было бы продать на рынке. В море плескалось лишь дерево да белые обрывки парусов... Почему же Селия была так удивлена и встревожена?

И тогда он услышал плач. Паоло начал спуск к обломкам. Уперевшись ногами в одну из скал, он стремительно помчался вниз.

– Паоло, будь осторожен! – Снова воскликнула Селия, пытаясь дотянуться до мужа рукой.

– Хорошо, только передвину киль. Под ним что-то есть... Да, есть... Селия, не смотри...

Селия отвернула лицо в сторону. Своими руками

она удерживала мужа от падения.

Сначала Паоло увидел труп, изувеченный двумя кусками изогнутого шпангоута. Синеватое лицо моряка было изуродовано, руки исчезли, ноги были искалечены ударами волн о корпус торгового корабля.

Плач раздался снова, гораздо ближе. Он был похож на тот крик боли, который издает страдающее животное. Возможно, это было существо, перевозимое на борту корабля. Выбравшись на палубу и пробравшись через многочисленные деревянные обломки, Паоло увидел то, что искал – прикованный к мачте деревянный сундук, обитый кусками меди. Раздутый водой сундук отказывался открываться. Паоло схватил саблю мертвого моряка и попытался сбить неподдающийся замок.

Один удар следовал за другим. Дерево трещало, и металл начал поддаваться ударам мужчины. Еще несколько ударов, и Паоло увидит источник звуков.

– Это сокровище, Паоло? Вещи торговца или золото? – Спрашивала мужа Селия и в ее голосе слышалась надежда.

Это был ребенок, девочка. Коричневые глаза ее были красны от соли. Одета в грубую одежду, она казалась меньше, чем была на самом деле. На ней был простенький морской жакет и тонкие штаны.

– Теус и все Пророки, – молвил про себя Паоло, вынимая ребенка из сундука и внимательно всматриваясь в ее испуганные глаза. – Жена, я нашел сокровище, большее, чем золото. Селия, о, Селия, я нашел ребенка в самом сердце кораблекрушения!

Селия старалась не смотреть вниз, ее морщинистое лицо продолжало хранить неверующую улыбку.

– Прошло десять лет, Паоло, и сейчас Пророки ответили на наши молитвы. Мы истинно верили и были преданы нашему принцу Лукани. И вот сейчас Пророки вознаградили нас за нашу веру.

– Наконец-то Теус даровал нам ребенка!



Двенадцать лет спустя.

Селия сидела возле огня, ее шитье лежало на коленях. Годы не пощадили ее. Лицо покрылось морщинами, поседевшие волосы пучками спускались на лицо. Но глаза ее были живы, в них горел огонь сильного желания.

– Лукреция?! – Селия позвала дочь. – Будь добра, принеси мне красную иглу. Я оставила ее в по-

душечке для булавок.

— Конечно, мама, — отозвалась Лукреция и сделала шаг от окна. Пока девушка стояла в свете свечи, мать с любовью взирала на нее. Лукреции было четырнадцать лет — ее точеная фигурка была воплощением самого совершенства. Простенький лиф выгодно подчеркивал ее белые груди. Ее каштановые волосы и живые веселые глаза уже сейчас приковывали к себе внимание деревенских жителей. Повзрослев, Лукреция обретет необыкновенную красоту.

— Если бы я действительно была ее матерью! — подумала про себя Селия. — Тогда, возможно, я бы знала, какое решение мне стоит принять.

— Вот, мама, — произнесла Лукреция, вкладывая иглу в руки Селии. — Здесь так много ниток, что я с трудом нашла нужную.

— Ты всегда говоришь об этом, дорогая, но взгляни, здесь не так уж и много клубков. — Селия поймала свою дочь за запястье и посмотрела в девичьи глаза. — Лукреция, ты становишься женщиной. Мы должны поговорить о твоём будущем.

— Конечно, мама. Я все сделаю так, как вы решите вместе с отцом.

— Я знаю, дитя. Несмотря на твое упрямство, ты всегда была светом нашей жизни. Лукреция поцеловала руку Селии.

— Я твоя единственная дочь. Мне легко быть единственным светом.

Селия не улыбнулась на шутку дочери:

— Я слышала о том, что некоторые деревенские парни хотят просить твоей руки. Однако, я полагаю, что ты должна принять другое предложение. Лукреция кивнула головой и ее мать продолжила свой монолог.

— Владелица школы куртизанок в Гуарре де Портофино верит в твой талант. Она просила меня о том, чтобы продать тебя им.

— Продать, — повторила Лукреция ровным голосом.

— Да. Таков порядок вещей. Они купят тебя у меня и отца. Ты станешь настоящей дамой. Подумай об этом, Лукреция — ты научишься читать, писать, увидишь мир. Большого мы с отцом дать тебе не можем. Ты сможешь найти человека, который будет заботиться о тебе. Ты никогда не будешь нуждаться в еде или одежде. Ты будешь владеть такими вещами, о которых мы с отцом не могли даже помыслить.

— И у меня будут деньги для того, чтобы в старости вы не просили милостыню! — Лукреция вновь кивнула головой. Игла выпала из рук Селии.

Пожилая женщина прислонила к себе головку дочери и начала гладить ее волосы.

— Мы голодаем, мама. Отец уже не может работать. Его руки не те, что раньше, он стар. Где вы еще сможете раздобыть деньги?

— Да, дитя. — В глазах Селии выступили слезы. — Нам хватит, чтобы покинуть этот мир и уйти в следующий.

Лукреция опустила голову на колени матери и затихла. Она слышала треск дерева, догорающего в очаге и тихий шелест волн, накатывающих на берег за пределами маленького домика.

— Кто знает, как это — учиться читать... — еле слышно прошептала Лукреция.



Три года спустя.

— Неужели, Лукреция! — Радостно засмеялись куртизанки над очередной забавной шуткой. Их лица были скрыты от глаз гостей под покрывалами вееров и разноцветных масок.

— О да, она была глупой гусыней, вот и все! — Лукреция прихорашивалась, проверяя, держится ли до сих пор ее прическа и уложены ли ее волосы столь же тщательно. Ее маска была украшена серебряными нитями, на концах которых были подвешены сверкающие бриллианты. Словно паутиной она окружала ее горящие глаза, выделяя хозяйку на балу среди Ведьм Судьбы в плотных черных вуалях. Стоит отметить, что маска была сделана так искусно, что люди, вззирающие на нее, видели прекрасные черные ресницы и карие глаза хозяйки. «Если жена не радует своего мужа, то это сделаем мы. Мы должны рассказать ей о том, чего действительно хочет ее муж. Сердце Ведьм судьбы столь же холодно, как и их ложе».

Смех раздался вновь, рядом с Лукрецией появились новые куртизанки. Три года спустя, после появления в Гуарре де Портофино, Лукреция стала центром элегантного общества, восходящей звездой провинции Лукани. Она быстро училась, была образована, а ее естественная красота не оставляла конкуренткам ни единого шанса. Она не принадлежала ни одному мужчине, ее ум и очарование овладели сердцами множества поклонников. Она стала частью придворной аристократической игры — куртизанкой, не способной ни выиграть, ни проиграть. Никто не мог назвать ее собственностью. Многие мужчины гуляли с ней, беседовали и получали

физическое удовольствие, но вечером она прогоняла всех и оставалась одна. Учителя ее были в отчаянии, предлагали все новые и новые контракты. Она улыбалась, покуда уловка работала. Лукреция была самой блестящей куртизанкой Портофино и слава о ней стала распространяться за пределы провинции Лукани.

У Лукреции были богатые покровители, а ее соблазнительность восхищала мужчин. Те, кто любил Лукрецию, пытались соблазнить ее богатством, но она отворачивалась от всех. Ни один мужчина не мог угодить ей, но список поклонников продолжал множиться.

– Я вернусь, после того, как соблазню ее мужа. Посмотрим, научилась ли она чему-нибудь моими стараниями. – Лукреция улыбнулась. – Если нет, то я вновь уйду с подарком от этого старого дурака и получу еще одно приглашение во дворец Лукани у Галлегоса.

Весело улыбаясь, куртизанки разошлись к своим покровителям. Их слух и руки были всегда наготове. Смех, подобно звуку звонкого колокольчика раскатывался под сводами прогулочной части сада. Следя за своим трофеем, Лукреция привела в порядок юбки, одернула лиф и поправила вуаль.

– Ох, простите, – осторожно промурлыкал за спиной чужой голос. В своих волосах Лукреция почувствовала теплое дыхание. Она не повернулась, лишь замерла и наклонилась, прислушиваясь к звукам чужого голоса. Теперь, молодой человек мог увидеть восхитительные красоты ее декольте.

– Я не хотел побеспокоить вас, я лишь хотел сказать, что много потерял, не видя вас! – продолжил чувственный баритон.

– Мне кажется, я не знаю вас, сир. – Улыбнулась она. Рядом с ними проскользнула еще одна куртизанка – Великая Игра не останавливалась ни на мгновение. – Мы встречались?

Взглянув на мужчину через серебристую вуаль, девушка была поражена красотой молодого человека. Его длинные черные локоны спускались до плеч. Глубокие зеленые глаза его впились в ее взор взглядом хищника.

– О, конечно нет, *ma belle fiore*. Вот почему я считаю это своей потерей. Слава Теусу, я лишь теперь осознаю, как много потерял.

Он приподнял ее руку и поцеловал сустав пальца.

– Я никогда не потеряю вас снова.

– Сеньор, вы слишком торопите события, – весело засмеялась она, бросая тем самым вызов.

– Нет, мой цветок. Я, наоборот, слишком медленно двигаюсь к своей цели. Слишком много вре-

мени прошло без вашего восхитительного присутствия. Но все изменится, – продолжил он, охватывая ее талию и направляясь к танцевальной зале. – Изменится сегодня ночью.



Два года спустя.

– Я люблю тебя, Джузеппе, – прошептала Лукреция, опуская голову на его грудь.

– И я люблю тебя, *belle fiore*. – Он поцеловал ее слезы и смахнул с ее чела темные локоны, подобные грозovým облакам. – К несчастью, у меня нет денег, чтобы продлить контракт.

– У твоей жены есть деньги. Убеди ее.

Джузеппе Вестини тяжело вздохнул и поднял ее подбородок своими сильными пальцами.

– Деньги моей жены – это деньги ее отца. У меня ничего нет. Это все, что я могу отдать тебе.

Он вытащил из кармана плаща маленькую коробку и вложил ее в руку Лукреции.

– Надень это на сегодняшний ночной бал. Я увижу ее, и буду знать, что ты еще моя.

– Я всегда буду твоей. – Она рухнула на его колени и уткнулась головой в его жилет.

– И я всегда буду с тобой, моя малышка. Когда-нибудь. В один прекрасный день, я приду за тобой. Он удержал ее у себя, поцеловал ее прекрасные локоны и с сожалением произнес:

– Я обещаю тебе! – Слова с трудом вырвались из его рта, лицо исказилось маской отчаяния. Бросив на нее последний молящий взгляд, он исчез во тьме городской улицы.

Его ждала жена.

Глаза Лукреции были ослеплены слезами, но она разжала руку. Внутри маленькой красной, обитой бархатом коробочки лежало восхитительное кольцо. Его белые камни отражали тусклый свет коридора мириадами ослепительных огней. На серебряной цепочке, располагался изысканный медальон. Внутри него, в окружении бриллиантов и жемчужин были выгравированы буквы L и G.

– Я никогда не буду снимать его! – Поклялась себе Лукреция. Поднявшись, девушка накинула на плечи плащ и скрыла лицо под покровами красивой маски. До ушей Лукреции доносились встревоженные голоса других куртизанок. Девушки спешно одевались в бальные платья, звали к себе слуг и искали плащи, необходимые для краткого путешествия. Верхние части дома были наполнен-

ные жизнью и нетерпением. Красавица поднесла колье к шее, и щелкнула изящной застежкой. На прекрасной шее куртизанки засверкали драгоценные камни.



Узкий корсаж, сшитый из дорого белого сатина, обтягивал ее талию, словно прекрасный подвенечный наряд. Длинные черные волосы волнами сбегали по спине Лукреции. Серебряные украшения поддерживали восхитительную прическу девушки, расцветая платиновыми цветками по бокам головы. Локоны красавицы – напоминали ночное небо, а разбросанные в них жемчужины были подобны сверкающим звездам. Драгоценности сверкали в пламени факелов, которые освещали сады Лукани. Его медальон приютился между полушариями нежных грудей. Когда по сокровищу пробежал отсвет пламени, оно сияло, словно огромный бриллиант. Ее белая вуаль была коротка. Ведьмам судьбы, которые оказались поблизости, могло показаться, что девушка бросает им вызов Бриллианты, украшающие кончики локонов, касались плечей Лукреции при каждом ее плавном движении. Шаги красавицы гипнотизировали пришедших на бал гостей.

Она была головокружительна, и поклонники других куртизанок с восхищением смотрели ей в след. Мужчины кланялись ей, надеясь заслужить ее внимание, но она не видела их. Они кивали головой, но она проходила мимо, них не глядя.

Лукреция была здесь не из-за них.

Он стоял в дальней части зала. Его внимание было устремлено на богатого торговца, который пытался заключить выгодную сделку с ним – одним из сыновей влиятельного Вестини. Позади него стояла Софана – жена. На ней было надето черное платье-колокольчик, руки затянуты в высокие перчатки. Внимательные глаза ведьмы стремительно перебегали по лицам веселящихся гостей. Из-под суровой ведьмовской вуали торчал тяжелый подбородок.

– Джузеппе, – тихо сказала ведьма. Он обернулся и глаза его, увидевшие Лукрецию, полыхнули огнем узнавания. Рот его открылся, но он не сказал ни единого слова. Софана поднялась из своего кресла и встала между ними. Ведьма Судьбы была ниже Лукреции и намного старше, но ее присутствие было подобно шторму, разыгравшемуся посреди океана.

Софана подняла вуаль и взглянула на Лукрецию.

Взгляд ведьмы был полон неукротимой ненависти.

– Оставь его, шлюха! – В ее голосе послышались металлические нотки приказа. Ее тусклые глаза свернули молнией, пронзившей штормовые облака.

– Никогда. – Яростно произнесла Лукреция, смело сжав свои маленькие коготки. – Он не твой, он мой и я буду сражаться за него!

Софана засмеялась в ответ. Ее жуткий смех прокатился по замершему в молчании саду. Гости отвели в сторону лица, они стремились не замечать изменений в Великой Игре. Самые смелые испуганно скользили взглядом по ведьме или делали ставки на исход конфликтной ситуации. Ведьма коварно улыбнулась, ее рука легла на прелестную девичью грудь.

– Сражаться за него, дорогая!? Очаровательно! Однако, готова ли ты умереть за него?!

– Софана. – Позвал Джузеппе.

Он не успел. Ведьма Судьбы с ужасающим звуком разорвала нити, скреплявшие будущее девушки.

Агония была жуткой и пронзительной. Лукреция упала на колени, содрогаясь от нескончаемого потока боли и крови. Истощенный крик пронзил ее уши, перед ее глазами предстало искаженное лицо Джузеппе. Лукреция кричала, чувствуя, как душа ее разрывается на кусочки, ведьма поразила ее в самое сердце, украла ее разум.

– Сдохни, тварь! – Вскричала Софана, и ее голос грохотом отразился в разуме девушки. Лукреция едва не потеряла сознание, на мгновение увидев те нити, что выходят из рук Софаны, пронзают ее тело и скрываются в бесконечности.

– Со всеми твоими знаниями, – продолжала между тем Софана, – твоей находчивостью и разумом ты все же не более чем крестьянское отродье. Твои способности ничто! Они никогда не сравнятся с моим умением.

Лицо ведьмы превратилось в скомканную неразличимую массу. Руки, покрытые дорожками вздутых вен, казалось, превращают воздух в плотную вязкую материю. Старая ведьма отняла от девушки свои руки, и Лукреции показалось, что за пальцами Софаны тянутся призрачные, едва видимые нити. Мир закружился перед глазами красавицы, ее тело, руки и ноги пронзила немыслимая волна боли. Она пыталась удержаться на ногах, произносила имя Джузеппе, но ее взор потух. Дух ее был сломлен, а вместе с ним была сломлена и ее судьба.

Здесь, за пределами истинного видения и знания Лукреция почувствовала, что ее руки сжимают некий объект. Она потянула его, вложив в это движение остатки своих сил. В следующий миг девушке

показалось, что ее руку охватила мягкая, но чрезвычайно крепкая веревка. Потом объект вышел из-под контроля. Нить стала крутиться, ее напряжение начало то ослабевать, то нарастать вновь.

Нить устремлялась в бескрайнюю чернильную пустоту, и осколки девичьей души чувствовали через нее эманации ненависти и смерти. Лукреция вновь схватилась за нить и попыталась потянуть ее. Игнорируя боли и крики, девушка тянула нить к себе. Она должна была выстоять, должна была преодолеть смерть, чтобы показать всему миру, как велика ее любовь к Джузеппе. Внезапно нить порвалась, ее конец, словно хлыст, ударил девушку по лицу и шее. Сквозь ужасную боль Лукреция почувствовала, как нить проходит через плоть, выдергивая ее из мрака забытия. Она стояла на коленях, посреди сада Лукани. Ее окружали гости и люди из гвардии принца, на их лицах застыли гримасы шока и отвращения.

Коснувшись изрезанной рукой своего лица, девушка почувствовала, как по пальцам сочится кровь. Багровые капли катились с щек и горла, струясь по белому одеянию красавицы.

– О, Теус! – В ужасе произнесла Лукреция, взирая на изуродованный труп Софаны, лежащий посреди белых цветов. Тело ведьмы было изуродовано кровавыми полосами, похожими на удары хлыста.

– Богохульство...

– ... Куртизанка, применяющая Сорте...

– Ее надо сжечь... Зовите Ткачих. Ведьмы судьбы будут задавать вопросы...

Люди смотрели на нее с ненавистью и отвращением. Сильные руки подняли ее с колен и потащили прочь от тела мертвой Софаны. Лукреция закричала в ужасе, протянув окровавленные руки к Джузеппе. Ее глаза были полны слез. Солдаты Вестини тянули ее прочь, грубо ставя на ноги всякий раз, когда она пыталась оттолкнуть их прочь.

– Джузеппе – Кричала она. Ее крик был напоен болью, страхом и отчаянием.

– Стойте. – Сказал он, двинувшись к ней. Солдаты остановились.

– Джузеппе... Пожалуйста... Я не знаю, что произошло...

Ответом была громкая пощечина. Лукреция содрогнулась и обвисла на руках стражников.

– Замолчи, женщина.

В голосе Джузеппе осталась одна лишь жестокость. Следы нежности исчезли, чтобы не появиться более. В отчаянии она взглянула в его пронзительные зеленые глаза.

– Ты еретичка, отступница, убийца!

Он схватил ее за шею и силой сорвал медальон. Бриллианты и жемчужины сорвались с серебряных нитей и покатались возле ее ног.

– Нет, Джузеппе, нет! Я люблю тебя!

Смущенная, испуганная Лукреция пыталась нащупать взгляд любимого мужчины, надеясь на понимание и прощение. Она вырвалась из рук гвардейцев, обняла его и поцеловала в холодные, крепко сжатые губы.

– Я всегда буду любить тебя!

Он отошел на шаг и грубо толкнул ее в руки стражников. Медальон полетел в сторону ближайшего пса. Джузеппе с ненавистью посмотрел на Лукрецию.

– Ты будешь сожжена!

Введение

Водачке – по всей Тейе это название связывается с политическими интригами, болезненным чувством чести и декадентными принцами-торговцами. Многие страны ненавидят Водачке и встречают ее сынов обнаженным оружием. Города этой нации обладают величественной архитектурой, искусство Водачке конкурирует с искусством Монтени, а ее Герои знают толк в друзьях и дружбе. Принцы страны бесконечно интригуют друг с другом на своем пути к процветанию. Удивительно, но самые влиятельные люди Водачке одни из самых притесняемых обитателей великой страны. Водачке – земля двух противоречий: лик ее прекрасен и, одновременно с этим, смертоносен.

Обитатели Водачке знают, что процветание в этом мире имеет свою цену. Играя в темные игры и создавая сложные, многоуровневые интриги, они умудряются не забывать о Чести и Вере. Они смирились с темными сторонами своего бытия, слились с ними, но при этом не дали ослепить себя свету.

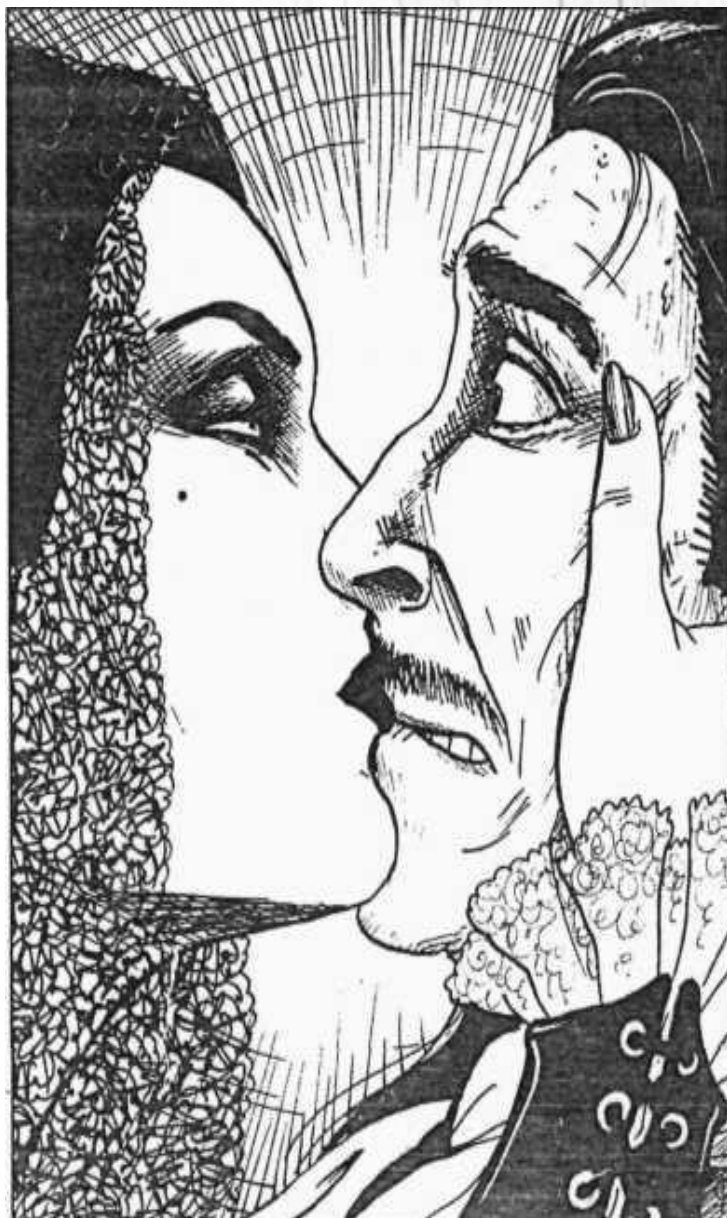
Героизм был близок обитателям Водачке с самого начала истории. Окруженные вечным злом они росли, набираясь сил для борьбы и сопротивления. Жители Водачке знают истинное лицо мира... Знают, его коварство и жестокость, и поэтому не дают себя в обиду.

Наша книга состоит из четырех глав. Часть, озаглавленная **«Водачке»**, расскажет об истории, землях и культуре страны. В главе **«Герой»** мы расскажем о влиятельных людях Республики, принцах-торговцах и персонажах влияющих на политику государства. **«Драма»** познакомит вас с новыми правилами игры и продемонстрирует расширенную механику Сорте. Мы не забыли и о трех новых фехтовальных школах! Глава **«Уловки»** – содержит на своих страницах секреты влиятельных людей и описание нескольких жутких монстров.

«Приложения» описывают три примера персонажей и пару карт, детализирующих остров Джованни Виллановы.

Водачке неотделима от коварства, страсти и гордости. Именно здесь рука Рока явно вершит судьбы людей, а опасность является синонимом возможности. Наберитесь смелости, войдите в это змеиное гнездо, и вы увидите, какие замечательные всходы подарит вам эта коварная земля. На страницах нашей книги вас ждет Великая Игра. Она щедро награждает храбрых, но жестоко карает трусов и подлецов.

Будьте осторожны...





Водачче

История

Водачче состоит из континентальной части и раскинувшегося вокруг нее архипелага. История Водачче, история могущества и влияния, включает в себя рассказы о Древней Империи и об основах цивилизации Тейи.

РАННЯЯ ИСТОРИЯ

Первые человеческие поселения, возникшие на территории Водачче, ровесники первых человеческих поселений Тейи. Некоторые ученые утверждают, что Водачче является фактической родиной человечества - местом, куда Теус указал перстом своим, заставив появиться на свет первых людей. Самые ранние поселения были расположены в прибрежных пещерах, в горных убежищах или около берегов озер. Древние обитатели Водачче частенько основывали свои поселения на морском берегу. Прибрежные деревни были многочисленны, и поддерживали постоянные торговые связи с юго-западным побережьем Акраги (современной Кастилии).

КРЕСЕНТСКАЯ ОККУПАЦИЯ

Время шло, охота и собирательство, известные племенам Водачче, уступили место земледелию, скотоводству, ткачеству и гончарному ремеслу. Новые веяния пришли из земель, ныне известных как Империя Полумесяца. Обитатели означенных выше земель вторгались на территорию Водачче и каждый раз получали решительный отпор. Жители континента перенимали изобретения захватчиков, а также тактику ведения военных действий. Не удивительно, что вскоре племена Водачче стали сражаться так же яростно, как пришельцы из империи Полумесяца.

За семь столетий до основания Нумы в Водачче вторглась вражеская орда. Известно, что натиск с востока был вызван катаклизмом невероятной си-

лы. Не зная языка коренных жителей, захватчики создали свои собственные, изолированные поселения на южном и западном побережьях, оккупированная территория была силой отобрана у местных племен. Смешение захватчиков с коренными обитателями Водачче привело к основанию нескольких успешных колоний. Колонисты частенько объединялись против общего врага, но когда на земле наступал мир, вспоминалась былая вражда и бывшие противоречия. Первые города-государства появились тогда, когда могущественные вожди племен решили взять под-контроль большую часть территории.

Несмотря на связь с континентом, племена Империи не могли достичь островов, лежащих возле южного берега Водачче. Мирный образ жизни, свойственный островитянам, породил цивилизацию «Арене». Арене имели свой собственный язык и знали письменность.

ДРЕВНЯЯ ИМПЕРИЯ

1-102 АУС: ОСНОВАНИЕ НУМЫ

Настоящая история Тейи началась с основания Нумы. Город был заложен в регионе, известном как холмы Леванцо (южнее дельты реки Тигр). Нума, получившая имя в честь легендарного героя, сразу же стала крупным торговым центром. Город стоял на реке и очень быстро рос. Мудрое правление Нума и его последователей расширило городскую территорию. В городе появилась юридическая система и одна из первых регулярных армий Тейи. В пределах городских стен действовал свод гражданских правил, который регулировал отношения между обитателями Нумы.

Войны и стычки, характерные для доисторического Водачче, продолжались. Однако теперь, враждовали не племена, а города-государства. В этой борьбе Нума заняла лидирующую позицию, городу помогла сила его лидеров и замечательное географическое положение. К 102 АУС, Нума господствовала над полуостровом Водачче, ее граждане стали создавать колонии на южных островах и на других, более удаленных территориях. Именно так зародилась великая цивилизация Водачче.

102-228 АУС: СТАНОВЛЕНИЕ РЕСПУБЛИКИ

Следующие 50 лет ознаменовались становлением политического аппарата Империи. Совет благородных семей превратился в нумский сенат. Ежегодно

сенат выбирал императора, титулованного правителя, устанавливающего новые законы и постановления, управлявшего культурным прогрессом. Влиятельные семейства империи получили собственные острова, находящиеся поблизости от побережья. Власть была сконцентрирована в Нуме, но контакты семей с Арене, способствовали революции политической и философской мысли. В описываемый период сформировалось первое представление о республике, и сенаторы древности начали работать над политической системой, которая могла бы реализовывать единую волю народа.

С 148 по 189 АУС, Нума продолжала увеличиваться в размерах. Рост территорий сопровождался завоеваниями и заключением разнообразных союзов. Мышление Арене стимулировало рост образования и философии. Науки стабилизировали ситуацию в стране, и «цементировали социум государства». Это было Золотое время империи, на которое пришелся расцвет нумских искусств. Императоры строили дороги и акведуки, используя инженерные достижения на благо свободного народа.

Армия империи увеличилась в числе, военная репутация Нумы возросла неизмеримо и враги государства жили в постоянном страхе за свою жизнь. Великие полководцы империи уходили в эпические походы, одна победа следовала за другой. Самый известный военный эпизод тех лет, победа имперского войска над племенами Полумесяца в битве

при Пуло ди Олимпо, 213 АУС. Врагам Нумы не помогло даже десятикратное превосходство в живой силе. В результате разгрома империя захватила западную часть Полумесячного полуострова.

В тот же год XI имперский легион совершил блистательный поход на север, направленный против варварских племен Айзена.

228-581 АУС: ЭКСПАНСИЯ

Нумская цивилизация вступила в период расцвета, не удивительно, что правители страны обратили свой взор к иным землям: сначала к Акраге, находящейся по ту сторону великого моря Ла Бока, а затем и к остальной Тейе. В 228 АУС, Приск Текпат заключил союз с городами-государствами Акраги. В результате союза государства разграничили сферы своего влияния и обезопасили от нападения торговые пути. Свободные города Акраги получили право выставлять своего кандидата в имперский сенат (позднее, данное право было отозвано)

К сожалению, мир продлился недолго. Экспансия нуман привела к народным волнениям в стане Союзников. Смерть Приска (268 АУС) и обнаружение драгоценных металлов в горах Акраги вылились в кровавый многолетний конфликт, который перерос в череду разрушительных войн. Акраганы сражались мужественно и стойко, но тренированные Нумские легионы раздавили их благодаря своей



дисциплине. Война длилась семьдесят лет и закончилась победой Империи. В 344 АUC Акрага потеряла поражение и стала нумской колонией.

Впрочем, нумские завоевания не прекратились. Императоры обратили свой взор к Айзену, территория которого оставалась вне власти империи с 255 АUC. VI, XII и XV легион Империи провели ряд сокрушительных кампаний на севере и востоке холодной страны. Вооруженные нумане разоряли земли, на пространстве которых позже появиться Монтень. На пике военного могущества Нума вторглась в земли Полумесяца и предприняла поход на холодную Уссуру. В 424 АUC император Юлий Кай с триумфом вернулся из "усмиренного" Авалона. Нумская империя подмяла под себя половину мира, под ее владычеством находились миллионы душ.

К несчастью, власть силы привела к деградации социума. Правящая верхушка Нумы погрязла в пороке и разврате. Искусство и философия развивались по инерции, гуманистические послы истинных произведений оставались за пределами императорского внимания. Сенат превратился в коррумпированную структуру, тогда как бюрократический аппарат республики потерял былую эффективность. Империя вступила в период упадка. Власть забыла о гражданах и занялась удовлетворением собственных потребностей.

425-774 АUC: ПЕРИПЕТИИ СУДЬБЫ

Подчинив себе весь мир, нумане вступили в эпоху никем не оспариваемого превосходства. Коррумпированный сенат оказал сопротивление императору, когда Юлий Кай провозгласил себя пожизненным правителем империи. Сенаторы убили тирана, восприняв его правление, как угрозу собственной власти. Однако сын Юлия Тигран потребовал судить убийц и, в конечном итоге, расправился с заговорщиками. Взойдя на трон, император получил абсолютную власть. Тигран был первым из числа неоспоримых нумских правителей. Сенат пытался вернуть часть утраченной власти, но его борьбы с императорами затянулась более чем на 200 лет.

Нумские колонии в Айзене были уничтожены варварами в VI в. АUC, очередная кампания против Уссуры потерпела поражение из-за отвратительной погоды. В 573 АUC, была внезапно утеряна связь с Авалоном, остров словно исчез среди штормов и бесконечных туманов. В следующие годы империя не пыталась взять острова под свой непосредственный контроль.

Несмотря на эти неудачи, центральная часть империи продолжала процветать. Не ослабевал контроль

Нумы над Южной и Западной Тейей. Владения республики раскинулись от восточных берегов Кастилии до середины империи Полумесяца. Императоры установили сложную систему взаимосвязей между Нумой, провинциями Водачке и остальными частями громадного государства. Населению городов и колоний было предоставлено полное или частичное гражданство, которое зависело от объема собираемых в провинции налогов. Чем больше налогов вносил провинция в казну империи, тем более сильные связи устанавливались между ней и Нумой. В богатых провинциях появлялись дорогие и военные гарнизоны. Более того, в имперском сенате появлялось место территориального представителя.

Армия Нумы в тот момент была огромна. По воле императора в войска мог быть зачислен миллион имперских граждан. Деньги Нумы стали главным средством международной торговли, в экономику страны были введены бронзовые, серебряные и золотые монеты.

В самой столице разворачивались напряженные политические баталии. Императоры держались за свою власть, в то время как Сенат пытался расшатать их позиции. Судьба империи менялась в зависимости от того, в чьих руках находился жезл правления. Конечная победа осталась за сенатом. В 581 АUC умер император Климент Безумный, чьи порочность и невероятная жестокость привели к грандиозному народному восстанию. Сенат успокоил бунтовщиков и взял власть в Империи под свой контроль. Сенаторы провозгласили Вторую республику и обещали гражданам вернуть идеалы нумского золотого века.

К сожалению, изменения оказались поверхностными. Сенат действовал в собственных интересах, идеалы республики использовались в качестве прикрытия. Сенаторы ограничивали власть новых императоров, подозрительные правители изгонялись или уничтожались заговорщиками. Граждане смотрели на жестокость Сенаторов сквозь пальцы (в конце концов, Климент был хуже), но со временем люди устали от жестокой и бестолковой «элиты».

В 698 АUC к власти пришел новый император Гай Филипп Мацер. Мацер захватил власть после завершения длительной Айзенской кампании. Вернувшись в Нуму, народный герой провозгласил себя императором и низвел Сенат до статуса "императорского совета". Народ принял его Марцера спасителя, авторитет нового императора был непререкаем.

724 АUC ситуация изменилась вновь. Сенаторы,

занимавшиеся исследованиями древних сирнетских артефактов, установили связь с некоей сверхъестественной сущностью. Граждане республики заключили с сущностью магическую сделку. Сенаторы, породившие современные магические рода, научились предсказывать будущее, контролировать огонь и проходить между теней. Используя новообретенные умения, сенаторы заставили Гая Филиппа Марцера отказаться от власти. Марцер остался на троне, но власть его была серьезно ограничена, империей вновь начал управлять Сенат.

Первый маги Тейи обучили своим умениям представителей других благородных родов. Темные знания сенаторов стали общеизвестными, но люди не говорили о них вслух, боясь колдовского гнева.

Пока шла битва за власть, многие колонии получили автономию. Некоторые части империи восстали против метрополии. Легионы карали сепаратистов и пытались остановить варварский вал, накатывающийся на северные части Нумской империи.

1-203 AV: ЯВЛЕНИЕ ПРОРОКА

Первая угроза для власти сенаторов появилась в 774 AUC - позже 1 AV, anno veritas, "годом правды". Первый Пророк Теуса появился на перекрестках Нумы, проповедуя монотеизм и упоминая о зле колдовства. Сенат поймал и казнил Пророка, но слово святого распространилось по земле. На территории Тейи появился новый культ, из тела которого выросла великая Ватичинская церковь.

Распространение ватичинской веры было невозможно остановить. Сенат не мог совладать с новой религией. Стабильность Империи пошатнули многочисленные внешние проблемы. В 32 AV император Полумесяца изгнал со своей территории нуман. В 98 AV второй имперский легион остановил Ус-сурских варваров у священных границ. Культ Пророка продолжал разрастаться, управление становилось менее эффективным. Осознавая трудности правления, Сенат рассредоточил власть по двум политическим центрам. Столицей Восточной Нумской империи стала Нума, столицей Западной Нумской империи стал будущий Сан Кристоаль. В каждой столице правил собственный император, формальная власть которого распространялась и на соседнюю империю.

План сенаторов не сработал. Политическая ситуация в Империи вышла из-под контроля. В сенат пролез разнообразный сброд, который не умел управлять страной. В 105 AV восточный император признал легитимность церкви Пророка. Вскоре его

примеру последовал и западный владыка. Сенаторы не смогли предотвратить приход новой веры, ибо люди отказались поддерживать старых богов. В последующие годы, императоры укрепляли свою власть с помощью церкви, обеспечивая неизвестное ей доселе признание.

Очередная катастрофа случилась через сто лет. К тому времени отпрыски большинства знатных семейств обладали сверхъестественными способностями. Люди обратились к церкви, прося защиты от сената. Священники начали противодействовать многочисленным колдовскими родами. В 203 AV, восточный император Донаций попытался стать первым абсолютным монархом в истории Тейи. Он заявил, что является последователем Ватичинской церкви, Церковь Пророка стала официальной религией восточной империи.

Поступок Донация буквально «раздавил» сенат; народ восстал против древних родов. Многие сенаторы были убиты, другие бежали в глушь или в отдаленные колонии, как можно дальше от Церкви. Избавившись от власти сената, Водачче превратилась в единое государство, находящееся под властью императора. Монарх поделил всю территорию на одиннадцать регионов, но сенаторов более не преследовал. Имея в руках огромную власть, император инициировал кампанию новых имперских реформ.

212-297 AV: ПОСЛЕДНИЕ ДНИ ИМПЕРИИ

Великим планам императора не суждено было сбыться. Внутренняя борьба отвлекла Нуму от внешних угроз, экономическая стабильность отсутствовала. Новые нашествия варваров подрывали мощь государства, имперская власть была инертна, на местах царил анархия. Последователи первого монарха лишь усугубили ситуацию. Пограничные регионы империи стали выходить из-под власти Нумы. Изгнанные сенаторы организовали свои собственные маленькие королевства. Осажденные варварами легионы слабели, дисциплина в них падала, началось массовое дезертирство.

Апогей всеобщего развала наступил в 297 AV. В тот год неистовая орда айзенских варваров взяла штурмом Нуму и дотла сожгла священный город. Император был убит во время сражения, остатки централизованной власти были сметены.

В западной империи сохранился какой-никакой порядок, на фундаменте которого сформировалась будущая Кастилия. Однако, для всей Восточной империи наступили темные века.

Падение империи разорвало Водачче на множество городов-государств, между которыми не было даже подобия единства. Некоторые провинции вновь оказались под властью сенаторов, переживших падение Нумы. Во главе других территорий стояли мелкие военачальники или бывшие legionеры, скрепляющие плоть власти цементом силы и страха. Восточные окраины империи попали под власть Полумесяца. Для укрепления своей власти правители павших провинций использовали магию Сорте (волшебство передавалось только по женской линии). Невероятно, но Сорте распространилось по территории Водачче и стало неотъемлемой частью каждого аристократического рода.

ТЕМНЫЕ ВЕКА

Нума пала, на ее пепелище образовались новые слабые государства. Империя Полумесяца закрыла границу для иностранных торговцев. Ее правители создали автаркию, опасаясь экспорта внешнего экономического кризиса. Предчувствия не обманули правителей Полумесяца. Экономика Нумы развалилась, имперские деньги обесценились, численность населения упала в разы. Водачче страдала от голода и чудовищных эпидемий. Некое подобие спокойной жизни сохранилось лишь на островах, далеких от метрополии.

В V веке AV, население Водачче насчитывало 6 миллионов человек, при этом третья часть населения жила на островах Южной гряды.

297-376 AV: ЦЕРКОВЬ И КОРАНТИН

Воцарение Корантина, свершившееся в IV в. AV не оказало на Водачче ни малейшего влияния. Корантин управлял землями западной империи, Кастилией и Монтенью, восточные территории его не интересовали. Тем не менее, правитель решил создать Вселенскую церковь Пророка, что сильнее всего отразилось на истории Водачче. В то время на Тейе существовало множество отдельных культов Пророка, догматика которых расходилась кардинальным образом. Корантин задумал объединить религию, чтобы предотвратить ее неизбежный раскол. Результатом многолетних усилий стала реформированная Ватинская церковь. Центр священной власти переместился в Нуму – родной город Пророка.

В Водачче хлынули толпы паломников и фанатиков. Святые люди стали создавать в стране многочисленные церкви и монастыри. Всплеск религиозной активности привел к распространению культур-

ных ценностей. Политическая власть церкви подтверждалась огромными материальными и земельными богатствами, которые имели монастыри. Наиболее способные монахи и аббаты создали могущественные феодальные структуры, держащие под своим контролем обширные области Водачче. Темные века подошли к своему концу.

Корантин умер в 376 AV, но последствия его правления жители Водачче ощущают до сих пор.

376-1000 AV: СРЕДНИЕ ВЕКА И КАРЛЕМАН

Ватинская Церковь принесла региону долгожданную стабильность. Несмотря на то, что земли Водачче были раздроблены, культура региона процветала. Города-государства торговали, воевали, и пытались, в силу своих возможностей, выполнять непростые заветы Пророков.

Ситуация оставалась неизменной в течение 300 лет, пока на исторической сцене не появился Карлеман Великий. Карлеман завоевал большую часть Тейи, в том числе и весь полуостров Водачче. Он собрал воедино множество отдельных территорий, прекратив их распри и дав им общее имя. Впервые, после падения Нумы, обитатели Водачче называли себя одним народом. Карлеман создал систему управления, которая, как он надеялся, будет существовать и после его смерти.

К сожалению, планам короля не суждено было случиться. Виноват в том был сам Карлеман. Правитель разделил империю между тремя сыновьями: Шарлем Монтенским, Стефаном Айзенским и Яго Водаччанским. Яго не правил государством, а в основном занимался тем, что интриговал против братьев. После смерти Шарля Яго попытался завоевать Монтень, однако вдова брата обхитрила злодея, вышла замуж за местного аристократа и укрепила свои права на Монтень. Разъяренный Яго обратил свой взор к Айзену. Его жена, могущественная ведьма судьбы, была уверена, что Стефан обречен на поражение и подталкивала мужа к активным действиям. Злодеи столь сильно погрязли в своих планах, что прозевали угрозу, исходящую изнутри государства.

Три древних аристократических рода, пониженных в статусе во время правления Карлемана, решили скинуть владычество Яго. Первый шаг на пути к освобождению сделали выходцы из семейства Делага (ремесленный род с юга Водачче). С помощью наемников из империи Полумесяца Делага захватили южную часть полуострова. К восставшим присоединился род Лоренцо. Последними выступили Галлилы, мирная семья ученых, решившая всеми

силами противодействовать разрушению королевства. В то время, как Яго собирал свои силы на Айзенской границе, эти восставшие набирали армию внутри страны. Когда Яго понял истинные масштабы этой угрозы, действовать было поздно. Страна развалилась на части. Лоренцо похитили Яго, когда тот возвращался в Водачче. Тиран и его жена были заживо сожжены во дворе собственного замка. Водачче вновь развалилась на куски и более никогда не собиралась вновь под властью единого правителя.

Впрочем, империя Карлемана оставила след в сердцах простых обитателей Водачче. Люди почувствовали, что значит стоять под единым знаменем и ощущать гордость за великую страну.

1002-1011 AV: КРЕСТОВЫЕ ПОХОДЫ

В отличие от Яго, принцы-повстанцы удерживали власть в течение нескольких веков. Делага превратили свою территорию в рай для торговцев и ремесленников, Галлили обратились к вере и изучению эзотерики. Лоренцо оставили самый заметный и самый ужасный след в истории Водачче. Северные территории контролировались железной рукой, подданные пребывали в вечном страхе за собственные жизни. Лоренцо были столь сильным и влиятельным родом, что иностранцы считали их неоспоримыми правителями Водачче. Господство рода была ограничено лишь силой Церкви, да политическими усилиями семейства Делага.

В XI веке AV миру явился Третий Пророк. Будучи яростным и жестоким провидцем, он объявил крестовый поход против Кресента. Территория Водачче была использована в качестве плацдарма вторжения. Правящие семейства Водачче поддержали поход, поскольку были ревностными приверженцами церкви.

Однако крестовые походы оказались неудачным предприятием. Рыцари вытеснили отступников из Западной Тейи, но не смогли разрушить Империю Полумесяца. Жители полуострова отбивали каждый удар, война превратилась в длинную и кровавую бойню. Укрепления и пустынные крепости переходили из рук в руки. В 1011 AV наступление на восток было окончательно прекращено.

Крах крестовых походов серьезно ослабил политическое положение Лоренцо. Древний род клонился к закату, его глава – Винченцо – был кровожадным садистом, а его жена – "Безумная королева" Мариэтта держала в страхе весь регион. Множество подданных Лоренцо присоединилось к походам, предпочитая смерть от руки имперцев, жестокой смерти

от длани своих господ. Бегство поданных ослабило семью, Делага в открытую нападали на территории колдунов. Винченцо решительно обещал своим людям полную победу над Империей Полумесяца, которая должна была восстановить власть Теуса над всей Тейей и даровать Лоренцо право безраздельного владения территорией Водачче.

Подстрекаемая мужем Мариэтта научилась применять Сорте для изменения прошлого. Когда разгромленные крестоносцы вернулись на территорию Водачче, Мариэтта отправилась на остров Лоренцо, чтобы переписать историю.

Результат эксперимента обернулся грандиозной катастрофой.

Наутро рыбаки, живущие рядом с островом, обнаружили, что кусок земли, принадлежащий Лоренцо, исчез. Остров испарился так, как будто его никогда не существовало в действительности. Усилия Мариэтты завершились уничтожением древнего жестокости рода. Вместе с королями и аристократами погибло десяти тысячное население острова. В том месте океана, где ранее возвышалась твердыня Лоренцо, плескалось огромное кровавое пятно – жуткое напоминание о гордыне и амбициях Мариэтты.

В наши дни океанские воды, плескающиеся над «островом Лоренцо», иногда становятся красными от крови. Загадка багровых вод не раскрыта до сих пор. Некоторые ведьмы судьбы считают, что остров не исчез из реальности, а просто сместился во времени. Другие верят, что остров был «вморожен» в короткий временной промежуток, третьи считают, что территория Лоренцо была разрушена физически. Истинную правду об исчезновении острова, вероятно, не знает ни одна живая душа.

После гибели родовой земли, выжившие Лоренцо утратили бывшее влияние и власть. Некогда монолитная семья распалась на две ветви – Бьянко и Серрано. Делага не смогли воспользоваться гибелью врагов, ибо в их семье началась грязня. Наибольшие дивиденды с гибели Лоренцо получили Галлили, которые прибрали к своим рукам львиную долю добычи. В конце концов, род Галлили разделился на несколько линий, возглавляемых многочисленными наследниками. Именно так сформировались современные аристократические семейства Водачче.

1012-1019 AV: ВОЙНА ЦЕРКОФАНА

Водачче была ослаблена провалом крестовых походов и сокрушительным крахом Лоренцо. Третий Пророк перенес объединенную Церковь в Кастилию, высшее духовенство Водачче перебравшись за

границу. В 1012 АУ, Пророк объявил, что Нума более не является духовным центром мира, новый город церкви будет расположен в Кастилии, а Иерофантом станет кастилец. Аристократы Водачке отказались снести такое оскорбление, на Тейе вспыхнуло пламя новой войны, которая продолжалась семь полных лет.

Стороны конфликта были ослаблены крестовыми походами, но Водачке страдала от потери централизованного управления. Не удивительно, что силы Церкви одерживали непрестанные победы. В конце концов, кастильцы начали крупное вторжение на территорию противника, и аристократы Водачке вынуждено запросили о мире. Правители Водачке согласились со всеми требованиями церкви и приняли нового Иерофанта как избранника Теуса. Иерофант милостиво выделил Водачке два кардинальских поста, каждый кардинал имел один голос на Вселенском соборе (благодаря интенсивным интригам кардиналы Водачке смогли превратить два своих голоса в пять). Однако аристократия Водачке до сих пор не забыла позор давнего поражения.

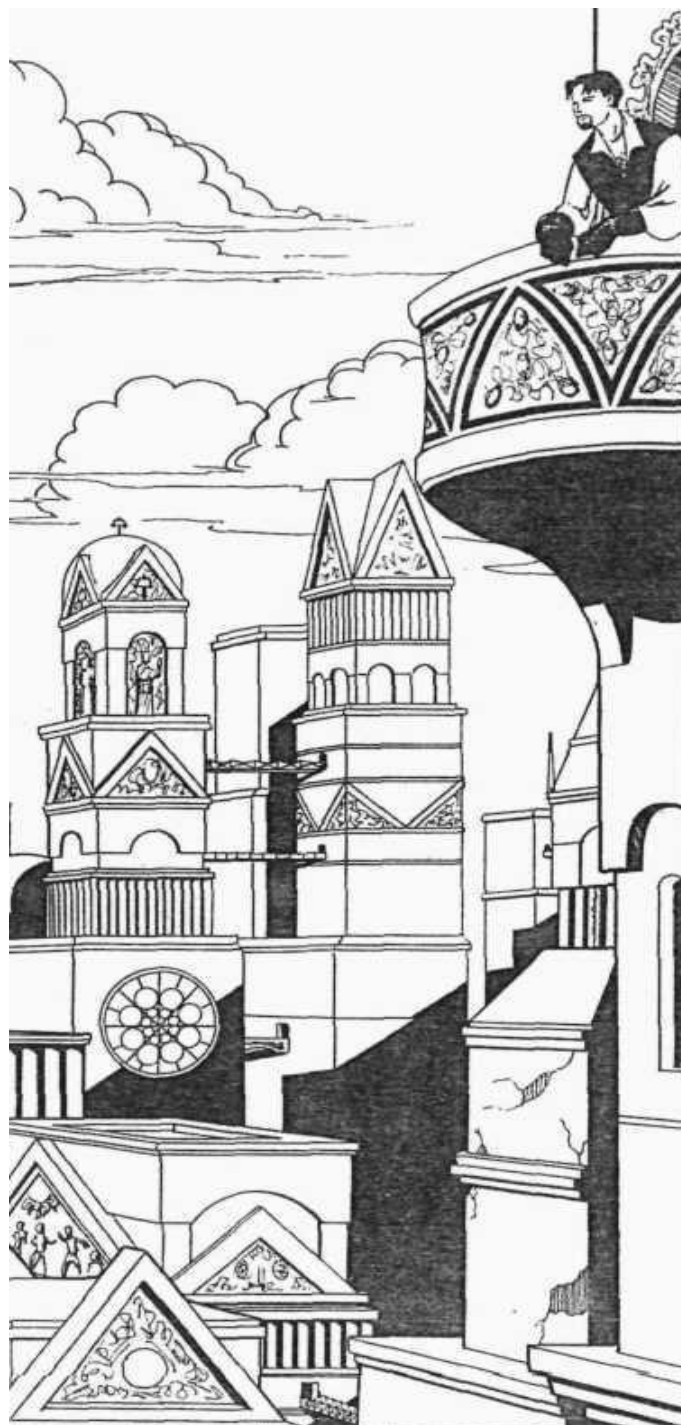
ВОЗРОЖДЕНИЕ

Последовательный проигрыш двух крупных войн вверг Водачке в анархию. Правящие семейства воевали друг с другом, основывая новые династии из собственных соображений. Водачке страдала от катастрофической феодальной раздробленности. Каждый год появлялись новые лидеры, приносящие изменения на политическую карту страны. Со временем люди Водачке привыкли к постоянным изменениям политического климата. Если внешние границы страны оставались монолитными, то внутренние перекраивались едва ли не ежегодно.

На протяжении гражданских войн Водачке оставалась предана идеалам ватиканской церкви. Одни исследователи считают, что подобная преданность вызвала очередной культурный всплеск. Другие ученые верят, что постоянные дворцовые интриги привели к появлению гуманизма. Так или иначе, на территории Водачке зародилось новое философское движение, вытянувшее Тейю из тьмы средневековья. В те годы кастильский ученый Мануэль Крисолорас завершил прекрасный перевод классических философских трактатов Империи. Его протеже Леонтано Винченти провел множество научных экспериментов, и достиг вершин художественного мастерства.

Означенные выше гении стали лидерами общенационального движения художников, скульпторов, ученых и философов. Гуманизм покинул залы цер-

ковных университетов и стал самостоятельным движением, распространяющим технологические инновации в самые дальние уголки континента. Правящие принцы поддерживали тенденцию обновления. Они использовали искусство в целях идеологической борьбы с оппонентами. Возрождение превратило Водачке в центр культуры и укрепило нарастающую экономическую мощь государства. Товары, произведенные в Водачке, стали образцами невиданного ремесленного мастерства, а



новые изобретения увеличивали выпуск полезной продукции. К середине XIV в. AV идеи гуманизма распространились по всей Тейе. Над континентом восстал Век Просвещения, а торговые принцы стали самыми могущественными людьми континента.

1400 AV: БЕЛЫЙ РЫЦАРЬ

"Моя судьба - быть самой судьбой"

Андаре дель Касигула Роза

Ветвь Бьянко семьи Лоренцо оставалось в тени в течение всего Возрождения. Бьянко занимались ростовщичеством и банковским делом, они незаметно распространяли свое влияние и прятали кровожадность за покровами ложных улыбок. Завеса тайны развеялась в начале XV в., когда Церковь получила фактические доказательства причастности рода к культу Легиона. В 1400 году Церковь предложили Вестини возглавить поход против еретического семейства.

Штурм особняка Бьянко оказался трудным и опасным делом. Акция едва не провалилась. Обороняя свой дом, еретики использовали странное волшебство – возможно, темную магию Легиона. Злодейский род был уничтожен благодаря вмешательству Андаре дель Касигула Роза – молодого рыцаря из ордена Розы и Креста.

О самом Роса сведений практически не сохранилось. Говорят, что Андаре был сыном простолюдина, в Орден Креста он был принят в 11 лет, в 1392 году. Во время обучения он не проявил выдающихся воинских навыков. Однако в отличие от других рыцарей он видел странные сны и видения. Учитель молодого воина написал так: "Андаре имеет талант к фехтованию, но в воинском мастерстве не блещет. Возможно, его видения – связаны с полным отсутствием амбиций. Несколько раз, я был свидетелем его странных ночных прогулок. Позже, Андаре жаловался мне на странный яркий свет и пение, зовущее его в капеллу. Может ли быть Андаре безумцем?".

Согласно классической легенде, видения Андаре были знаками Теуса. Бог показывал молодому рыцарю, что он станет орудием божьим и его деяниями будет низвергнуть род Бьянко. Как бы там ни было, в действительности, молодой рыцарь сумел сплотить людей против еретиков, и в самом скором времени владения отступников попали под власть других принцев.

Последователи ватичинской церкви считают Анда-

ре дель Касигула Роза великим героем. Жители Мантуи почитают его как освободителя от гнета Легиона. По всей видимости, Андаре величайший рыцарь в истории Водачче.

Касигула Роза умер через несколько лет после падения рода Бьянко; тело его захоронено в маленькой капелле в Сант Иво Делла Сапиенца.

НЕДАВНИЕ СОБЫТИЯ

Водачче стала центром мировой культуры, но великим государством ей стать не удалось. Виною тому – феодальная раздробленность. Принцы использовали влияние не на пользу своей стране, а для плетения интриг друг против друга.

Противодействуя друг другу, принцы Водачче не заметили новой экономической угрозы, пришедшей из северных морей. Молодой и яростное государство Вендель создало растущую экономическую империю. Вначале, Водачче не обращали на соперников внимания, но крах Айзена серьезно укрепил финансовое положение северян. К моменту окончания войны креста, торговые империи обоих государств были примерно равны по силе.

Оценив ситуацию, Водаччанские торговцы ответили на притязаний Венделя торговой войной. Порты Водачче оказались закрыты для Вендельских кораблей, цены на товары завышены. Банкиры Водачче приложили максимум усилий к тому, чтобы обесценить гильдер и обвалить экономику враждебной страны. Более того, правители Водачче стали поддерживать пиратов, совершающих налеты на Вендельские корабли.

Торговый ответ северян был прост. Там где обитатели Водачче использовали хитрость, Вендельцы применяли грубую силу и военную мощь. Ситуация обострилась, конфликт превратился в вялотекущую «холодную войну». Если противники перестанут сохранять осторожность, тлеющий конфликт взорвется пламенем мирового пожара.

Современная Водачче раздроблена. Страной управляют семь торговых принцев. Каждый принц хочет стать единовластным правителем государства. Экономика страны процветает, но «холодная война» с Венделем пожирает все больше и больше ресурсов. Будущее Водачче неопределенно, его не видят даже ведьмы судьбы. Жители Водачче готовы к переменам и жестоким схваткам. Тысячелетия интриг и войн закалили их несгибаемую волю.



Семь Принцев

"История, история управляет прошлым, мой господин.

Будущее — принадлежит мне!"

Джованни Вилланова

С первых дней становления Водачче немногие сильные правила слабым большинством. Сенат Нумы был первым, но далеко не последним правительством Республики. Нынешние принцы — далекие потомки трех первых сенаторов Водачче, которые смогли установить полный контроль над описываемыми территориями. В начале своего правления, сенаторы, их звали Галлили, Лоренцо и Делага, правили материковой частью страны с островов, разбросанных вдоль южного побережья государства. Материк был разделен между сенаторами, на каждой территории действовал свой закон. Сыновья сенаторов, получившие титул и землю, брали фамилию, отличную от фамилии отца. Со временем потомков стало столь много, что бывшее единство родов было утеряно. К текущему моменту времени, ни один из принцев Водачче не носит фамилию одного из трех великих предшественников. Эти великие имена были утеряны в бесконечной последовательности лжи, предательства и интриг.

Новые княжества Водачче родились в кровавой борьбе. Наследники сенаторов уничтожили изначальные линии крови и узурпировали материковые земли, совершая дерзкие набеги с островов. В то суровое время количество аристократических родов то увеличивалось до двенадцати, то сокращалось до пяти. К текущему моменту времени в Водачче осталось семь ведущих аристократических семейств, которые используют влияние и богатство для поддержки локального искусства и удовлетворения своих экстравагантных устремлений.

Своим существованием принцы Водачче доказывают всему миру тот факт, что сила, некогда контролируемая сенатом Нумы, до сих пор остается в твердых руках. Водачче добилась таких успехов и достигла такого размера, о котором древняя Нума не могла и мечтать — ее территория превышает размеры изначальной Нумской Империи. Водачче контролирует мировую торговлю, является домом Ватичинской церкви, а ее женщины — единственные в мире представительницы магической школы Сорте. Водачче — одна из могущественнейших наций Тейи, и ее цепкая хватка может удушить любого противника. Последний момент активно используется принцами в своих политических играх.

Принцы Водачче являются одновременно и аристократами крови и торговцами. Своими владениями они управляют с помощью железной руки и несравненной гордыни. Поэты Водачче обращаясь к двойному сердцу своих людей: слагают стихи о любви и верности долгу. Принцы страны следуют своему долгу точно так же, как и простые люди. Есть лишь одна вещь, которая может помешать исполнению долга, эта вещь называется гордость. Что касается любви, то эта забава второго плана. Ее можно принимать близко к сердцу лишь до того момента, пока она не начнет мешать в Великой Игре (так обитатели Водачче называют внутренние интриги своей государственности).

Великая Игра давно стала неотъемлемой частью водаччанского общества. Известный исследователь Скарровезе посвятил ей свой объемистый труд «Средства к целям». Скарровезе происходил из обедневшей дворянской семьи, но сумел получить власть и влияние благодаря своим работам о том, как осуществляется управление в Водачче. Скарровезе никогда не был принцем, но сумел повлиять на политику страны больше, чем многие высокопоставленные деятели. После себя он оставил два знаменитых труда: «Средства к целям» и «Победа». Обе книги описывали политический климат Водачче, бесконечные интриги и подковерные схватки страны, которые, в конечном счете, влияли на судьбы мира. Иностранцы, читавшие книги Скарровезе, сочли представленные в них советы безжалостными и циничными. Однако принцы Водачче придерживались иного мнения о Скарровезе — они сочли его гением.

В Водачче невозможно выжить, не зная правил Великой Игры. Если же вы не читали Скарровезе, то вам нечего делать в политической лодке страны. Более того, без Скарровезе вы вряд ли проживете в Водачче не более трех дней. Вас попросту убьют...

Принцы, руководствующиеся «Средствами к целям», обладают в пределах страны практически неограниченной властью. Согласно идеям Скарровезе, главная цель правительства – производство власти; мудрый правитель использует любые доступные средства, чтобы подточить власть противника и укрепить собственную. Немилосердное обложение крестьян налогами – самое подходящее средство, чтобы получить эту власть, поскольку за деньги продается все. Крестьянство позволяет правителю расширять свою власть, а с ней и власть всей страны; и главная задача правителя – укреплять свое влияние, чтобы защищать крестьян, которые служат основным источником его дохода. Доходы от налогов и торговли идут на содержание двора, а также охраны и наемных войск, а также общественных зданий.

Естественные враги, порождаемые усилением влияния Принца, непрестанно окружают его и подвергают постоянной опасности. Свободолюбивые взгляды ранних принцев сменили более суровые нравы новых поколений, и теперь власть принцев в их землях абсолютна.

Хотя в Водачче были мудрые и благородные правители, их заслуги затмил общий ход истории. Большинство принцев стремятся лишь к тому, чтобы

захватить власть, и не ограничивают себя в жестокости.

Размер подчиненных территорий является причиной беспокойства водаччеанских правителей. Правители больших владений постоянно стремятся присовокупить к ним более мелкие. Опасаясь внешней угрозы, принцы внимательно следят за безопасностью своих земель. Они подобны акулам в кровавой воде, ожидающим подходящего времени для нападения. Политическая ситуация в Водачче такова, что каждый из принцев обладает абсолютной властью в своих землях, не желая уступать ни единой ее части. Водаччеанский принц, проявивший доверие даже своим ближайшим родственникам, будет сочтен излишне слабовольным. В сочетании с исконно водаччеанскими искушениями перед роскошью и угрозами со стороны противников и заговорщиков сделало водаччеанские правительства диктатурой в самом прямом смысле слова.

КРОВНОЕ РОДСТВО

Аристократы и аристократки Водачче живут в разных мирах. Весьма немногие дворянки умеют читать, и они остаются в стороне от роскоши, в которой купаются их мужья и отцы. Мужчины открыто развлекаются с куртизанками или заводят постоянных любовниц. Неудивительно, что аристократы Водачче имеют огромное количество внебрачных детей, которые также являются фигурами Великой Игры. Родственные связи в Водачче столь запутаны, что некоторые исследователи Водачче посвящают всю свою жизнь изучению родословных.

В Водачче нет четко прописанных законов наследования. Частенько бывает так, что аристократ делит свои земли и титулы между внебрачными детьми, ничего не оставляя законным (такой исход более чем вероятен в семьях, где жена не смогла родить сына). Признание отцовства или отказ от него – право дворянина, и время от времени мужчины признают внебрачных сыновей от куртизанок (естественно, отказываясь от дочерей). Порой жены бывают вынуждены растить детей любовниц вместе со своими, что делает понятие законности еще более расплывчатым.

Наследование и распределение собственности правителя всегда было существенным вопросом политических переговоров; следовательно, любой, кого принц назовет наследником, должен всегда быть настороже. Если сын покойного слаб или занимает незначительную должность, дядя или другой родственник с легкостью приберет к рукам его долю.



Внебрачные дети служат постоянным источником внутрисемейной напряженности в Водачке. Многие семьи буквально осаждаются толпами мстительных родственников, требующих восстановления справедливости и доли в наследстве. Подобное окружение способствует многочисленным предательствам и внутрисемейному кровопролитию. Бывает, что за оскорбление внебрачных детей законная жена может быть приговорена мужем к смерти. Временами бывает и так, что куртизанка в ожесточении убивает ребенка, не признанного отцом. Иногда сам отец жертвует внебрачным сыном, стоящим на пути у более «приемлемого» (по родственным или политическим причинам) наследника.

ДРЕВНИЕ ФАМИЛИИ

СЕМЕЙСТВО ДЕЛАГА (Delaga)

Луис Делага происходил из могущественного рода нумских сенаторов, более того, в его роду было несколько императоров. Принц захватил южные земли, тогда как Яго держался рядом с северными границами с армией наемников, не подпуская к нему врагов. С тех пор, как положение его земель упрочилось, Луис взял в привычку предоставлять убежище сосланным из других королевств, используя их дарования и доверие в своих интересах. Люди, спасшиеся благодаря Делаге, развлекают его двор, роскошь которого впечатляет людей по всей Тейе. Возьмем в качестве примера Лупе Петраи, мастера любовной поэзии и скандальных заметок о романах высшего света. Петраи посетил множество дворов Тейи, но каждый раз его изгоняли из-за безнравственности его работ, Делага же обладал поэт и приблизил Петраи к себе.

Благодарный поэт посвятил Делаге следующее описание (его вы сможете найти в книге «Смутное время»):

Он требует великого от своего вассала, лорда Вентуи, но таким образом, что делает его способным на такое: «Ты должен быть не хозяином, но отцом своим подчиненным, и должен воспитывать их как своих детей; да, как камни у тебя под ногами. Посредством оружия, стражи и войск нужно обузывать врага, а непокорное дитя – твой враг. Не жалей розг, и твоя страна будет покорно служить тебе. Ее жителями должны быть лишь тех, кто любит нынешний порядок. Те, кто постоянно желает изменений, – повстанцы и предатели и отступники, и суровое правосудие должно распра-

виться с ними».

Но род Делага слишком сильно пострадал от междоусобной борьбы, чтобы оценить свои возможности. Падение семейства Лоренцо открыло перед Делага блестящие перспективы, но представители рода не смогли договориться друг с другом. Началась беспощадная война за власть внутри семейства, а власть досталась роду Галлили. Из нынешних семерых принцев лишь один Вилланова признает Делага своими предками.

СЕМЕЙСТВО ГАЛЛИЛИ (Gallili)

Галлили происходят от сенаторов, правивших Водачке незадолго до падения Нумы. Их предки не были профессиональными политиками. Одни из них были изгнанниками из королевских семей, другие – плотниками и торговцами. Однако каждый Галлили пытался сохранить часть имперской культуры: философию Водачки, историю Нумы, математические и архитектурные знания, благодаря которым Империя достигла процветания. Грамота была неотъемлемой частью нумского образования, и Галлили приложили множество усилий к тому, чтобы нумане сохранили знания литературы и математики на закате республики.

На раннем этапе Темных Веков в Тейе произошел культурный коллапс. В Монтени, Кастилии и Авалоне возможности образования были весьма ограниченными, и число учёных, занимающихся изучением трудов мудрецов древности, также было весьма небольшим. Однако северная часть Водачки оставалась источником просвещения в течение многих поколений. Те члены рода Галлили, что продолжали обучение после 14 лет, узнавали о трудах древних поэтов, философов, историков и драматургов. Они получали классическое образование, несмотря на то, что вокруг них царили тьма, дикость и невежество. Неудивительно, что Галлили широко известны среди исследователей Тейи.

С судьбой Галлили связана судьба известного кастильского исследователя Мануэля Крисолораса, который прибыл в Водачку в конце XIV века, чтобы получить доступ к знаниям из рук принца Галлего Мондави из Галлили. Стоит отметить, что Крисолорас был представителем благородного семейства и магом El Fuego Adentro. Свою миссию он замаскировал под визит ученого, хотя в действительности Крисолорас искал стратегических союзников в кампании против Авалона. Крисолорас оставался послом в землях Мондави до тех пор, пока новости, пришедшие из Кастилии, не изменили

лицо Мира. В 1386 году королевская семья Кастилии стала жертвой Белой чумы, в королевстве наступили темные времена всеобщей смуты.

Взвесив все за и против, Мануэль решил остаться в Водачче. Выживать в хаосе разваливающегося королевства ему откровенно не хотелось. В Водачче же надо было начинать карьеру с самого начала. Крисолорас быстро освоился с особенностями страны и, взяв в жены дочь Мондави, стал профессором Лорентийского университета. Учение Крисолораса получило определенную популярность и подтолкнуло Леонтано Винченти на собственные исследования. Сам Крисолорас оставался в Водачче до момента смерти, которая наступила в 1415 году. Дети исследователи стали наследниками семьи Мондави и осели в городе Елена (впоследствии ставшим территорией Калигара).

Крисолорас серьезнейшим образом повлиял на развитие культуры Тейи. Его перу принадлежат переводы трудов классических нумских философов и ученых на кастильский и авалонский языки. Работы нуман получили широкое распространение и стали менять культурный климат Тейи, в конце концов, работы по переводу поддержал сам Иерофант. Под его патронажем Крисолорас и его ученики смогли перевести на современные языки знаменитый кодекс нумских законов и большую часть корпуса философских сочинений известного ученого Дитофана.

Благодаря неустанной работе Крисолораса и его последователей, Темные века подернулись дымкой истории, им на смену спешило Возрождение. Свет знаний восстал над темной землей, озарив мысли и деяния многих людей. Тейянский язык перестал быть средством мирового общения. На сцену вышли молодые языки, язык нуман стал официальным средством общения внутри церкви. Удивительно, но тейянский не стал мертвым языком. Многие исследователи, прочитавшие перевод Крисолораса, стремились ознакомиться с оригинальными документами. Прошло несколько поколений, и язык клириков стал языком образованных людей. В наши дни человек может считать себя ученым лишь в том случае, если может говорить на Тейянском языке.

Безусловно, свет Ренессанса был вызван многими факторами, и деятельность Водаччеанских ученых была одни из нескольких катализаторов. Принцы Водачче приложили множество усилий к тому, чтобы популяризировать философию Дитофана, которая была забыта во времена Темных веков. Сейчас, с рассветом популярности классических работ, Во-

дачче стала культурным центром нового мира.

Внутри страны обитают знаменитые ученые и исследователи, которые продолжают вести важные литературные и философские работы. В их число попадает и кардинал Эсте Лукани, чья домашняя библиотека имеет множество томов из собрания семейства Галлили. Более того, библиотека Галлили является ядром современного книжного собрания. Особняк кардинала, известный как «Академия», является местом научных споров и философских диспутов. Кардинал Лукани получил широкую известность, как исследователь Дитофановского наследия и популяризатор его научного знания.

СЕМЕЙСТВО ЛОРЕНЦО (Lorenzo)

Корни семьи восходят к дочери императора Тиграна, старшей из его детей. Зная об этой связи, выходцы из семьи частенько говорят о себе как об «истинных» правителях Водачче, отброшенных от трона благодаря проискам рода Делага. Дворец семейства, находящийся на первом острове, ныне является собственностью Вилланова. Весьма вероятно, что это здание – самая роскошная в Водачче. Шестнадцать этажей этого строения поражают своей роскошью и размером пространств, недостижимым современной архитектурой.

Погрязшие во грехе Лоренцо были садистами в прямом смысле этого слова. Они получали удовольствие от страданий других людей. Будучи мастерами Великой Игры, они использовали пытки и боль, чтобы разнообразить свои кутежи. Лоренцо побуждали к жестокости своих союзников и потомков. Рассказывают, что одна из вечеринок семьи закончилась массовым убийством слуг на глазах у гостей. Другие жуткие истории говорят о пыточных камерах Лоренцо, отделанных бархатом и дорогими тканями. Люди, попавшие в этих комнаты, теряли не только свою душу, но и свой разум. Ходят слухи, что Лоренцо никогда не нанимали палачей; действительно, они никогда в них не нуждались – говорят, что пыточное дело изобрели сами Лоренцо.

Кровожадность стала неотъемлемой чертой семейства. Развлечения Лоренцо были жестокими и кровавыми. К примеру, принц Висконти Лоренцо обожал охоту на медведей. Его испуганные крестьяне были обязаны содержать 5,000 годных к охоте собак. Несчастные головой отвечали за их здоровье и безопасность. Семья получала доходы не только от налогов, но и от грабежей. Неудивительно, что Лоренцо купались в роскоши. Говорят, что величина

приданого каждой из семи дочерей Висконти составляла 100,000 республик.

Когда у принца умерла жена, он издал указ, согласно которому все поданные должны были разделять его скорбь, как они разделяли его радость, и носить траур в течение года. Любого, кого застали бы без траурной одежды, даже во время мытья, стража принца должна была казнить на месте.

Вероятно, Висконти был самым порочным принцем семейства. Впрочем, другие родственники Лоренцо так же обладали немислимыми пороками. Его племянник Жангальяццо прославился своими странно-стями и садистскими желаниями, которые не знали границ. Однажды Жангальяццо решил показать мощь рода тем, что начал строительство дамбы, должной перегородить воды реки Чикконе рядом с городами Елена и Кватро Алле (сейчас это поселение называется Фонтан). По завершении строительства, означенные выше города должны были остаться без воды.

Дамба была построена, Жангальяццо установил над поселениями контроль, и влияние его могущественного дяди начало быстро иссякать. Захватив особняк Лоренцо, племянничек перебил своих родственников. Взяв в плен дядю, отца и кузину, Жангальяццо приказал насадить их тела на пики, после чего стражники пронесли несчастных через весь город. Новый принц потребовал, чтобы во время шествия горожане бросали цветы, а фонтаны города работали на полную мощь. Родственники злодея умерли в ужасной агонии, посреди пышного празднества и радостных криков.

Род Лоренцо погиб вместе с «безумной королевой» Мариэттой – супругой короля Винченцо Лоренцо, могущественной ведьмой судьбы. Стоит отметить, что в 1011 году Винченцо был близок к объединению Водачче под одним скипетром. Однако захватчики из Империи Полумесяца захватили его материковые владения и заставили короля отложить великие планы. Возвращаясь к Безумной королеве, стоит сказать о том, что Мариэтта получила свое прозвище из-за странных рассказов. Она говорила о местах, людях и событиях, которые не существовали в объективной реальности. Служанки и куртизанки мужа боялись Мариэтты. Они шептались об ужасных опытах, которые ведьма проводила долгими бессонными ночами. Одна из служанок, заливаясь слезами, говорила о том, что всю ночь провела рядом с комнатой королевы, слушая леденящие душу человеческие крики. Наутро, девушка не могла вспомнить, кто был жертвой экспериментов, и что именно с ним стало. Она не могла даже вспомнить,

почему ее столь сильно поразила эта смерть.

Семья Лоренцо обладала громадной библиотекой, которая была вывезена из Алексии, прежде чем город был предан огню и мечу захватчиками из Империи Полумесяца. Библиотека Лоренцо была сравнима с библиотекой Галлили. Обе семьи пролили немало крови, чтобы завладеть оставшимися томами и доказать свое преимущество перед противником. Однако, в 1088 году в конфликт вмешалась новая сторона. Пять кардиналов Водачче потребовали от Лоренцо, чтобы библиотека перешла в собственность Иерофанта и была перевезена в Нуму. Семейству пришлось уступить.

Стоит отметить, что церковь пользовалась уважением Лоренцо. Принцы строили для Иерофантов прекрасные дома и передавали им священные реликвии.

После смерти Мариэтты и Винченцо семейство распалось на две ветви: Бьянко и Серрано. Поделив наследство Лоренцо, оба семейства устремились к вершинам власти, отталкиваясь от руин погибшего дома. К сожалению, смена фамилии никак не отразилась на тяжелой судьбе крестьян. Бьянко и Серрано ненавидели друг друга, и в их ненависти была страсть, но не было жалости. Оба рода были одержимы грехами прошлого. Западные территории, бывшие монолитными под властью Винченцо, впали в хаос. Наследники рода раздирали их на части, владения многократно переходили из рук в руки. В южные земли рода война пришла позже. В 1175 году последний широкоизвестный член рода Серрано объявил о своем финансовом крахе. Его экспедиция, посланная в империю Полумесяца, потерпела полный провал, бывшая слава Лоренцо навсегда померкла. Наследники династии потеряли титулы и земли. Некоторые из них были вынуждены вести жизнь крестьян. Изначальные владения рода ныне принадлежат семье Калигари.

Род Лоренцо сгинул навеки, но Бьянко и Серрано долго боролись за свое существование. Ходят слухи, что последние Серрано продавали своих дочерей в богатые дома куртизанок. Таким образом семья смогла обеспечить свое выживание, и потомки Серрано осели в Нуме, слившись с представителями среднего класса. Бьянко же были уничтожены врагами до последнего человека. Это случилось после того, как род потерял защиту, даруемую дворянскими титулами.

Среди крестьян Водачче до сих пор ходят легенды о пропавшем наследнике рода Лоренцо, который якобы скрывается среди простых людей. Пока что ни один из обитателей Республики не заявил о

своих правах на древний титул. Если предположить, что наследник действительно существует, то весьма вероятно, что этот человек обладает жестокостью своих предков, трусостью и невероятным коварством. Подобные качества в семье Лоренцо передавались веками. Может быть, к лучшему, что былая жестокость прошлого дремлет под покрывалом истории и более не пытается влиять на реальный мир.

СОВРЕМЕННЫЕ ФАМИЛИИ

Шесть из семи принцев Водачче имеют в своих предках знаменитого Галлили. Однако, один из их числа не состоит в прямом родстве с древним домом по отцовской линии. Калигари происходят от мужчин рода Делага. Смена фамилии произошла из-за знаменитой дуэли, в которой потомок рода Калигари дрался с последним «истинным» потомком семьи Делага (на следующих страницах книги мы более подробно расскажем об этой схватке). Наследниками Делага являются и выходцы из рода Вилланова. Проклятая и обреченная на гибель семья Лоренцо, насколько известно, не имеет прямых наследников. Если же такие и есть, то они предумышленно держат рот на замке. Только самоубийца смог бы заявить о своих правах на наследие ужасного дома.

БЕРНУЛЛИ (Bernoulli)

Бернулли ведут свой род от старшего сына Галлили. Их часто считают прямыми наследниками аристократа и истинными потомками его рода. Бернулли известны как ревностные приверженцы Ватиканской веры. Ходит слух о том, что один из предков рода дал приют Первому Пророку, когда тот путешествовал по Водачче (слух, вероятно, ложный, поскольку он не имеет под собой фактической основы).

Под контролем Бернулли находится большая часть материковой земли. Их владения простираются от северных гор Пало де Олимпия и тянутся до южного морского побережья. Пилигримы, идущие на паломничество в Землю Полумесяца, обыкновенно проходят через земли Бернулли, посещая святые места, церкви и знаменитые приходы. Касаясь святых камней, они пытаются получить благословение Теуса и божественную защиту на своем долгом пути. Церковь порицает Бернулли за торговлю с неверными, но при этом никак не препятствует прин-

цу в коммерческих операциях. Более того, священники поддерживают Бернулли и на духовном поприще. Священники попросту закрывают глаза на коммерческие операции семейства. Не обращают они внимания и на крикливую роскошь аристократов.

В прошлом наследники рода Бернулли поддерживали древние библиотеки и монастыри, где хранилось как нумские, так и кресентские знания. Впрочем, при нынешнем правителе этот уклад изменился. Джеспуччи Бернулли отдал Церкви многое из своих научных богатств, отказавшись от притязаний на библиотеки и архивы. Некоторые люди решили, что таким образом принц уберечь знания от троих своих беспутных сыновей, другие же подозревают в этом поступке часть сделки с пятью кардиналами. Конечно, если Джеспуччи получит полную поддержку Церкви, его семья могла бы править всей страной. Все мужчины семейства Бернулли – искусные дуэлянты, хотя не столь опасные, как Вилланова, и не столь коварные, как Вестини. Их наука простая, а стиль фехтования – прямой и точный. Это одна из немногих вещей, на которую можно рассчитывать от Бернулли: удар их меча всегда будет прямым.

Члены описываемого семейства приобретают умение Исследователь (Scholar) при создании персонажа. На кнаки описываемого умения игрок должен потратить не менее 5 НР. Во время исследований Бернулли всегда берут 1 свободный подъем. Один свободный подъем даруется и в том случае, если герой использует связанное с книгами умение Исследователь (Астрология, Математика, Науки).

КАЛИГАРИ (Caligari)

Некоторые считают, что семейство Калигари произошло от семейства Галлили – это не так. Калигари, бывшие некогда Калигара, прямые потомки дома Делага, более близкие, чем даже Вилланова. Но немногие Калигари желали бы открыто заявить об этом, и еще меньшее их число захотело бы подтвердить такое заявление.

Тремя поколениями ранее, принц Альдо Калигара совершил поступок, изменивший будущее семьи. Он заявил, что любой истинный потомок Делага может победить в дуэли любого противника. Слух о хвастовстве докатился до ушей Джузеппе Виллановы, который принял вызов и сказал так: «Пусть ставкой в споре станет не честь хвастуна, а его родовое имя». Альдо не оставалось ничего иного, как

принять предложение Джузеппе. Вилланова выиграл поединок, и Альдо был вынужден отказаться от имени своих предков. Ненависть между родами Вилланова и Калигари сохранилась до сегодняшнего дня.

Все члены рода Калигари связаны клятвой сделать все возможное для того, чтобы восстановить родовое наследие. Многие наследники рода погибли, пытаясь выполнить сложнейшую задачу. Прошли десятилетия, но Калигари, подобные осторожному пауку, затаились, пытаясь нащупать слабое место рода Вилланова, найти тот единственный шанс, который навеки уничтожит их противников. Ради своей мести Калигари готовы пойти до конца, они применяли и будут применять против своих противников магию, новые технологии и тайные артефакты Сирнетов, добытые из древних руин.

Калигари удержались на одной из вершин власти лишь потому, что в их распоряжении оказались все коммерческие сделки, связанные с наследием исчезнувших рас. Фактически, в руках Калигари находится необыкновенное могущество, которое в один прекрасный момент уничтожит всех врагов обесчещенного рода.

Герои, происходящие из рода Калигари, могут взять достоинство Джек Дурная Погода (Foul Weather Jack) за 3 пункта. Их ежемесячный доход увеличивается на 75 Gr (патриарх оплачивает регулярные и чрезвычайно опасные миссии персонажа). Калигари берут прошлое Победенный (Defeated) величина которого равна 2 пунктам. Прошлое – наследие ужасного оскорбления Виллановы.

ФАЛИШИ (Falisci)

Фалиши происходят от младшей дочери Галлили и ее мужа, прибывшего из Шаруза. Неудивительно, что род имеет крепкие связи с Монтенью. Фалиши обладают местом для политического маневра и умело прибегают к шантажу. В последнем ремесле у них нет конкурентов. Мало кто из принцев Водачче столь силен в Великой Игре, как выходцы из Фалиши. Члены рода верны друг другу, но на врагов семейства жалость и дружелюбие не распространяются.

Сила и доход семьи держатся на материковых территориях, где находятся виноградники и оливковые плантации семейства. Вина, производимые виноделами Фалиши, невероятно популярны среди аристократов и продаются последним за огромные деньги.

Семейство контролирует свои земли с незапамятных времен, и другие принцы не смогли отбить у Фалиши ни единого кусочка материковой территории. Причина подобной стойкости проста – самая надежная и верная армия Водачче. Люди Фалиши никогда не обращают оружия против своих хозяев, поскольку оплату труда принцы производят не только деньгами, но и драгоценным вином.

Фалиши ведут роскошную жизнь и проводят самое большое число праздников и вечеринок среди всех аристократических семейств Водачче. Некоторые «вечера» длятся несколько дней, перемежаясь охотами и грандиозными балами. Количество гостей на них просто немыслимое. Иногда оно доходит до 5,000 человек. Во время бала фонтаны выбрасывают из себя струи вина, повара создают яства, которые тают во рту, а тайные комнаты отвечают как простым, так и изысканным вкусам. Во время вечеров Великая Игра становится более осторожной и тонкой, насилие и дуэли на праздниках запрещены. Нарушители запретов навсегда изгоняют из общества. Для многих обитателей Водачче эта кара хуже, чем смерть.

Фалиши регулярно приглашают на вечера своих политических противников. Таким образом, они пытаются изменить ход Великой Игры, смешав карты врагов в стенах родного дома. Погрязшие в пьянстве и обжорстве противники могут утратить бдительность и пасть жертвами хитроумного заговора.

Фалиши знают, что такое добродетель... Она распространяется на членов рода, но не на врагов.

Герои, происходящие из семейства Фалиши, получают один свободный Подъем, когда пытаются манипулировать другими персонажами. В добавок к этому, они получают 12 HP если берут недостаток Самонадеянный (Arrogant). При этом, они должны заплатить 12 HP за приобретение любой Добродетели. Будучи азартными игроками Фалиши должны совершать проверку Стойкости против 15, для того чтобы противостоять искушению и не сделать ставку.

ЛУКАНИ (Lucani)

Лукани самые бедные и усердные принцы Водачче. Занятно, но роду Лукани принадлежат самые сильные ведьмы Сорте, обитающие в Тейе. Как так могло получиться, что семья при этом пребывает в бедности?

Ответ хранится в глубинах истории. Тысячу лет назад на род было наложено проклятье, которое до сих пор довлеет над членами семейства. Случилось это в тот момент, когда неизвестная нам ревнивая женщина застала своего мужа в объятиях девушки из рода Лукани. С тех самых пор ведьмы судьбы Лукани, сознательно или неосознанно использующие свои силы, чтобы принести семье богатство и успех, получают лишь гибель, разорение и безумие. Проклятье действует непрестанно, независимо от опыта ведьмы или ее намерений. Пытаясь изменить судьбу рода, женщины Лукани умирают страшной смертью. Лукани смогли выжить и удержать титул принцев без помощи ведьм судьбы благодаря своему упорству и природной хватке. В противном случае их бы просто стерли со страниц истории.

Род Лукани – во многом «*nouveaux riches*» Водачке. Обладая могущественными магическими способностями, Лукани были вынуждены существовать среди других меньших домов, наблюдая за возвышением и крахом более «удачливых» соседей. 100 лет назад ситуация изменилась. Лукани договорились с родом Вилланова и приобрели крупный земельный надел, достаточный для того, чтобы мужчины рода получили титул Принцев. Детали сделки до сих пор хранятся в тайне от окружающих.

Удача все еще обходит Лукани стороной. Успехи рода малы, и самые могущественные ведьмы судьбы не в силах исправить сложившуюся ситуацию. Свое тяжелое финансовое положение Лукани исправляют благодаря подаркам и гонорарам ведьм. К счастью, девушки из рода Лукани редко бедствуют: как правило, они выходят замуж за мужчин из других влиятельных семейств, становясь источником благосостояния последних.

Еще один источник дохода Лукани – уникальное шитье. Этим видом рукоделия славятся провинциалки семейства.

Персонажи, из рода Лукани и решившие стать ведьмами СORTE, получают во время создания героя 2 дополнительных пункта во всех кнаках магического умения (Sorte Magic). Кроме того, создавая героя, игрок Лукани получает на 5НР меньше базового значения. Он не будет использовать свое волшебство для того, чтобы помочь себе или другим членам семейства. Герой Лукани, не имеющий доступ к волшебству, лишен, как достоинств, так и недостатков рода.



МОНДАВИ (Mondavi)

Богатство Мондави основано на земледелии и торговле рисом, под контролем рода находятся западные территории Мантуи. Многие веки назад земли Мондави принадлежали Галлили. Позже территория Мантуи была разделена между потомками рода и ее большая часть оказалась в распоряжении клана Делага (позже Калигара). Исторически сложилось так, что территории Мантуи не переходили из рук руки и остались во владении своих изначальных хозяев.

Поскольку от сельского хозяйства Мондави зависит выживание нации, земли рода никогда не подвергаются вторжениям и разорениям. Они считаются неприкосновенными для армий враждебных принцев (особенно строго запрет соблюдается во время сбора урожая). Земли Мондави защищены от вторжения благоприятным рельефом местности — на севере располагаются высокие горы, остальная граница проходит по холмам и возвышенностям. Потенциальная напряженность между Айзеном и Мондави была подавлена мудрым поступком принца. Мондави разрешили купцам Айзена осесть на своей территории и вести торговлю без всяких ограничений. Кроме того, Мондави помогают Айзену своими пищевыми запасами, тогда как айзенцы вступают в гвардию принца и служат ему наемниками. Взаимовыгодное сотрудничество ведется до сих пор, но время работает на войну. Рано или поздно, во время очередной холодной зимы айзенцы сделают вылазку за припасами. Прольется кровь, и схватка окажется неминуемой.

Когда семья Лоренцо была уничтожена, последняя из дочерей рода вышла замуж за одного из Мондави. Люди говорят, что частичка проклятой крови плохо повлияла на клан. Добродушные Мондави превратились в беспринципных политиков. Как бы там ни было в действительности, сегодняшние выходцы рода имеют репутацию ужасающих воинов и смертоносных дуэлянтов.

Однако, Мондави не славятся ни мастерством в Великой Игре, ни обаянием. Глава рода Альчиде Мондави также не является исключением. Впрочем, хотя он тихий и скучный человек, Альчиде непревзойденно владеет мечом. Более дюжины человек погибло в поединке после того, как оскорбили Альчиде или его род, и еще большому числу принесла смерть могущественная магия его жены. Если вы ищете врагов в Водачче, не теряйте из виду одинокого темного паука — хоть он и невзрачен, его яд самый смертельный.

Герои из рода Мондави могут приобрести фехтовальную школу Амброджа за 20 НР. Вдобавок к этому, они обязаны взять недостаток, который дарует им 8НР.

ВЕСТИНИ (Vestini)

Род возник в 1400 году после падения коварного семейства Бьянко. Вестини получили известность, как прирожденные ремесленники и торговцы, обладающие невероятной выдержкой и бесподобной силой воли.

Величие Вестини заключено не в родовых клинках и не в древнем наследии. Их связь с Галлили слаба и существует главным образом посредством многочисленных браков. Некогда Вестини были слугами Галлили (знание этого факта частенько используется против описываемого семейства), породнившись с древним семейством. Этого они добились не посредством доблестных подвигов или сильной магии, но благодаря врожденной красоте и природному уму. Весьма вероятно, что Вестини самый образованный и умелый род Водачче, и их соперники не забывают об этом.

Вестини славятся своей красотой, и многие женщины этого рода стали бы превосходными куртизанками, если бы не их благородное происхождение. Первая Вестини, вышедшая за одного из наименее влиятельных отпрысков Галлили, благодаря своему уму и находчивости смогла добиться для мужа высокого положения в обществе. Впрочем, она была куртизанкой, и ее дочери не владели магией Сорте. На протяжении поколений, женщины рода Вестини, используя свою красоту и привлекательность, находили себе могущественных и влиятельных мужей, что привело семейство к благоденствию.

Стоит отметить, что весьма немногие женщины Вестини обладают магическими способностями, а в противном случае — очень слабыми. Этот недостаток восполняется талантами в различных видах творчества, в том числе и в кулинарии. Повара Вестини славятся по всей Тейе и могут посоперничать с поварами самого Императора Монтени.

Мужчина, взявший в жены женщину Вестини, может считать себя баловнем судьбы. Его красавица жена будет блистать талантами как в обществе, так и в спальне. Куртизанки из рода Вестини (внебрачные или законные дочери) весьма востребованы в Водачче. Род часто использует их красоту и ум для заключения удачных союзов.

Балы-маскарады, которые проводят Вестини, славятся по всей Водачче. Все участники этих балов,

за исключением куртизанок, носят маски – водачче-анскому обычаю следуют с точностью до наоборот. Вестини проводят несколько балов в год, но сам принц устраивает лишь один из них – «Танец Пауков». Приглашенные куртизанки известны под своими псевдонимами. Подобная предосторожность необходима из-за того, что ревность Водачче-анских женщин к своим соперницам не знает границ.

Персонажи из рода Вестини, бесплатно получают преимущество Внешность Выше Среднего (Above Average Appearance). Вдобавок к этому, герой берет недостаток Гедонист (Hedonist), за который получает всего 8НР.

ВИЛЛАНОВА (Villanova)

Водачче – земля, где любое неосторожное словно может привести к смерти. На территориях клана Вилланова за своими словами приходится следить еще более строго. Вилланова – непревзойденные мастера Великой Игры, известные фехтовальщики и коварные политики. Последние потомки рода Делага, они направили все свои устремления на уничтожение других принцев и их родов. Они желают объединить Водачче в единое государство, и править им своей железной рукой.

Род Вилланова имеет длинную и богатую историю. На протяжении своего существования выходцы клана не раз доказывали окружающим свое политическое чутье, хитрость и хватку. Вероятно, Джованни Вилланова самый влиятельный принц Водачче (ему не хватает сил для объединения Водачче под единой властью из-за постоянного противодействия других семейств и активного противостояния с Нумой). Под его контролем находится известнейшее образовательное учреждение Водачче – Дионнский университет. Вилланова используют университет лишь как средство заработка денег и приобретения дополнительного влияния, но без их поддержки Дионна была бы разорена.

Вилланова контролируют земли, находящиеся на западном побережье Водачче. Они получают прибыль с земель и рудников, находящихся возле касильской границы. Вилланова успешно торгует исследованиями и изобретениями своих ученых, пытаясь увеличить могущество и достичь единственной, неизменной цели рода.

Отношения между кланом и Ватичинской церковью можно назвать напряженными. Вероятно, церковь единственная крупная структура, блокирую-

щие объединительные попытки Джузеппе. Из-за ее действий Водачче до сих пор остается разделенной страной. Однажды отец Джованни сказал, что если бы Вилланова стали бы правителями Водачче, они бы сослали церковь из Нумы на восстановленный Железный трон. По этой причине, а также из-за множества мелких интриг и провокаций, Ватичинская Церковь плохо относится к роду Вилланова и старается противодействовать им при каждой удобной возможности.

Герои из рода Вилланова, получают два дополнительных кубика Репутации, когда находятся при дворе Водачче. При этом они должны приобрести недостаток Немезида (Nemesis) стоимостью 3 пункта, связанный с неугасимой ненавистью Церкви.

УТРАЧЕННЫЕ ФАМИЛИИ

БЬЯНКО И СЕРРАНО (Bianco & Serrano)

"Не ищите потерянный предмет, лучше поймите, почему он скрывается от вашего взора".

Скаровезе «Средства к целям»

Последние потомки семьи Лоренцо – Бьянко и Серрано – исчезли из поля зрения людей несколько столетий назад. Публичный крах Лоренцо свершился в 1175 году, когда единственный выживший член рода Серрано стал жертвой политических интриг клана Вестини. После падения Серрано Бьянко потеряли всякое политическое влияние, но продолжали существовать, как аристократическое семейство второго сорта, находящееся под контролем более влиятельных принцев. Свой доход Бьянко получали с торговой деятельности и аренды земли. Ситуация изменилась после катаклизма 1398 года.

На текущий момент времени существует не более сотни наследников древнего рода. Одни потомки Лоренцо обитают в домах куртизанок, другие являются преподавателями Дионнского университета или алхимиками. Члены падшего дома не доверяют другим знатым родам и копят силы для того, чтобы восстать и жестоко покарать бывших обидчиков – Калигари и Вестини – разделить их земли и вернуть себе утраченное влияние и власть.

Серрано некогда были известны своей склонностью к ядам. Отрава, созданная членами рода была столь

ядовита, что жертва умирала от касания руки, смазанной смертоносным маслом. Крестьяне, прислуживавшие древнему роду, говорили, что Серрано сизмальства приучали своих детей к ядам. Родители ежедневно давали детям слабые дозы смертоносных веществ, постепенно их увеличивая, чтобы наследники приобретали иммунитет. Благодаря полученной способности, Серрано могли накормить своих противников отравленным обедом, не подвергая опасности собственную жизнь.

Свои яды Серрано варили из корней и листьев растений, растущих в их садах. Тайные знания рода были направлены на убийство. Истинные Серрано знают, что знание ядов до сих пор не утеряно в Водачке. Они считают, что опытный алхимик в состоянии сварить такую отраву, которая убьет человека за пару секунд. Занятно, что когда Вестини получили доступ к смертоносной информации, они усвоили ее и направили в более мирное – кулинарное русло.

Если репутация рода Серрано была отвратительной, то репутация клана Бьянко могла считаться ужасной. Бьянко жили за счет торговых операций и земельной аренды. До 1300-ых годов в их роду было несколько влиятельных принцев. В 14 веке род продолжал существовать, хотя и утратил свой аристократический статус. Находясь в забвении, Бьянко продолжали править Мантуей, несмотря на то, что формально этой землей правили выходцы из рода Вестини.

Известно, что ненависть Бьянко к Ватичинской церкви не имела аналогов в истории Водачке. На людях Бьянко едва сдерживали отвращение к религиозным обрядам. Ватичинская церковь не допускалась в их земли. Внутри своих шикарных особняков падшие аристократы открыто проводили темные ритуалы, противные воле Теуса. Говорят, что многие обряды Бьянко имели не просто темную, а демоническую природу. Потомки клана даже пытались вызвать существ, с которыми была заключена Сделка. Говорят, что это им удалось, и посланцы Легиона наделили некоторых мужчин из рода Бьянко силой Сорте.

Бьянко были не менее жестоки, чем Лоренцо и их темная тирания продолжалась до второй половины 14 века. Падение свершилось тогда, когда Бьянко довели одного из Принцев своим шантажом до того, что род Вестини получил благословение Церкви на уничтожение отступников. Однако уничтожение рода едва не обернулось полным провалом для нападавших, когда Бьянко выпустили на волю силы,

находящиеся за пределами человеческих возможностей. Натиск злодеев выдержали молодой ватичинский рыцарь Андаре дель Касигула Роза и его храбрые люди. Бьянко были вынуждены отступить, контроль над Мантуей перешел в руки Вестини. Церковь предала проклятый род анафеме, обвинив их использовании черного волшебства.

Судьба Бьянко была решена и последние истинные члены рода погибли в яростном пламени Инферно. Огненный шторм испепелил особняк клана дотла. Причина пожара осталась неизвестной. Если дом поджег человек, то совершенно непонятно, как он сумел обмануть лучших сторожей Водачке – клановых Ведьм Судьбы. Поскольку в пожаре погибли все оставшиеся члены рода, церковь объявила о полном уничтожении клана.

Однако история Бьянко на этом не кончилась...

Говорят, что в восточные горы Мантуи до сих пор посещают посланцы Легиона в поисках людей Бьянко. Крестьяне Мантуи, услышав имя древнего рода, крестятся, ибо верят, что демоны помнят о своих почитателях и расценивают их имена, как призыв.

Бьянко сошли со страниц официальной истории, но их наследие осталось невостребованным аристократией Водачке. Ни один находящийся в здравом уме человек, не захочет стать наследником проклятого рода. На подобное действие могут решиться лишь сумасшедшие, да самоубийцы.

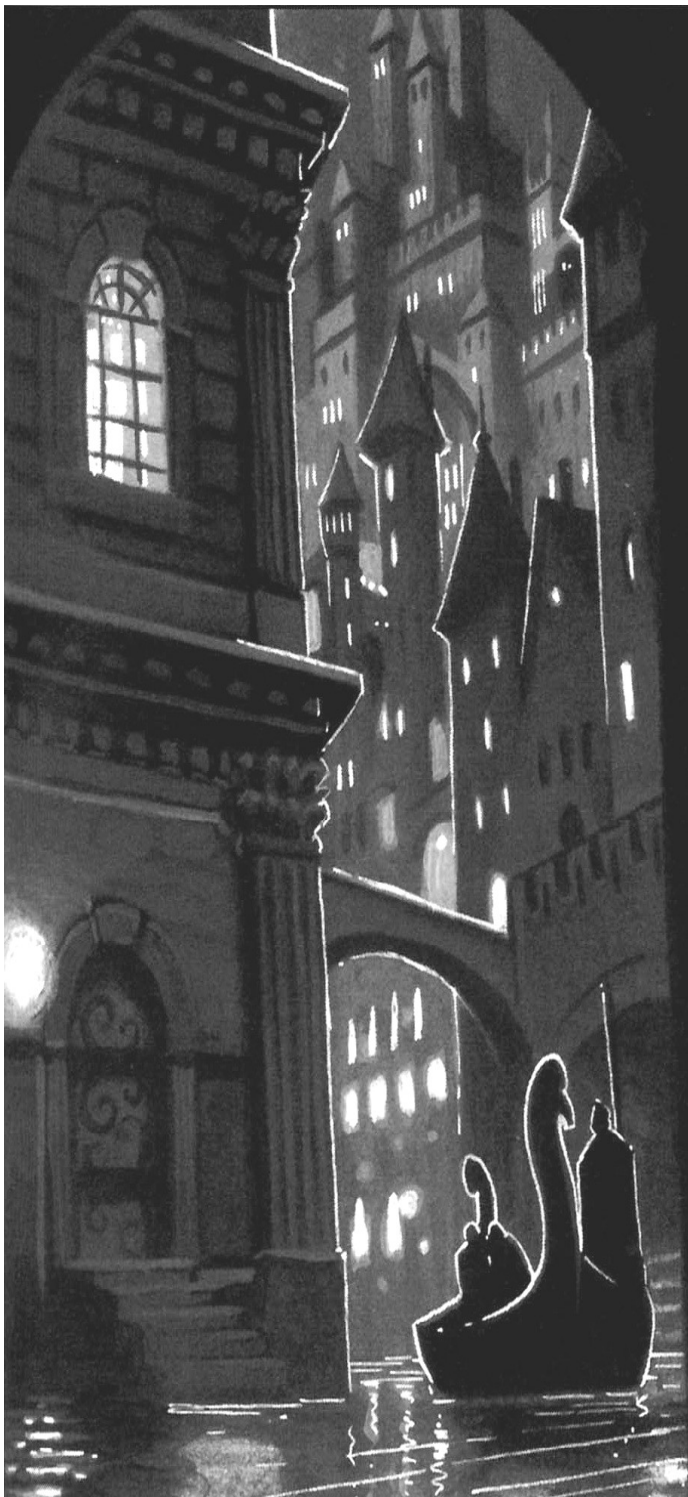
Любой наследник рода будет немедленно проклят Церковью и всеми принцами Водачке. На него падет ярость нескольких секретных обществ. Он будет стерт с лица земли, а память о нем будет уничтожена. И даже шепчущие в ночи силы Легиона не сумеют помочь ему.

Потомки проклятых родов не могут считаться Героями в изначальном смысле этого слова.

Выходцы из клана Серрано бесплатно получают преимущество Иммуитет к яду (Poision Immunity) величиной в 1 пункт и два свободных подъема на любую попытку отравления. Члены рода должны приобрести прошлое Немезида (Nemesis) величиной в 1 пункт. Данный недостаток связан с тем, что Вестини до сих пор ненавидят Серрано. Хотя бы один член рода Вестини знает о существовании героя и ведет на него охоту.

Персонажи, вышедшие из рода Бьянко получают преимущество Несвязанный (Unbound) по

цене 10 пунктов. При этом персонаж берет прошлое Лоренцо (Lorenzo) и постоянно страдает от преследований Ватичинской церкви. По желанию мастера, преданный анафеме персонаж будет вынужден постоянно спасать свою жизнь и постоянно выпутываться из тяжелейших ситуаций.



Земли

Нижеследующие страницы книги описывают крупные, исторические сложившиеся, регионы Водачче, находящиеся под контролем местной аристократии. Обратите внимание на сложную систему наименований, согласно которой свои имена получают города и другие географические локации. Каждая достопримечательность Водачче носит имя, в состав которого входит фамилия текущего хозяина земли. Отторжение территории от конкретного принца приводит к полному изменению географических названий.

К югу от Водачче лежит архипелаг, находящийся под личным контролем Семи Принцев. Все острова имеют названия. При этом Островами Принцев именуются те участки земли, на которых возвышаются особняки высшей аристократии Водачче. В качестве примера можно привести Остров Виллановы и Остров Мондави. На острове каждого принца находится громадный город, строения которого покрывают все твердые участки суши. Города имеют собственные имена, которые происходят от изначальных названий островов (Дионна, Кьяриза и так далее). Хотя принцы могут получать и терять власть, а острова – видоизменять свои названия, имена городов не меняются в течение тысячелетий.

МАНТУЯ (Mantua)

Мантуя самый северный регион Водачче. К востоку от него находится Кастилия, на севере простирается Айзен, а на западе империя Полумесяца. Мантуя дикая земля, некоторые ее части до сих пор не исследованы людьми. Территории Мантуи находятся под контролем Мондави, Калигари и Вестини. Обитатели территории считают себя мантуанцами в первую очередь и лишь во вторую называют себя обитателями Водачче. На границы, проведенные принцами, они внимания не обращают.

МОНДАВИ (Mondavi)

Правитель: Альчиде Мондави

Верховный губернатор: Галлизус Мондави

Земли Мондави даруют своим хозяевам процветание и богатство. Будучи пищевой корзиной Водачче, территории принца защищены от иностранных вторжений. Крестьяне провинции собирают богатые урожаи зерновых культур. Дополнительную прибыль местным аристократам приносит выгодная торговля с Кастилией.

ПАЛИЦЦА ДИ АЖИТАЦИОНЕ (Palizza de Agitazione)

Население: 43,000 человек

Оказавшись в Мантуанской Ажитационе, вы должны обязательно посетить дворец Лоренцо. Одно крыло дворца уже полностью перестроено, другое напоминает мертвый каркас, брошенный множество десятилетий назад. Находясь во внутреннем дворе постройки, поднимите повыше голову. Вы увидите, каким высоким и угрюмым может быть аристократический дворец. Фасад дворца украшен высокими окнами, вокруг которых простираются многочисленные украшения. К сожалению, скульптуры смотрятся крайне безвкусно. Добравшись до сада оглянитесь назад. Ваше мнение о дворце изменится. Его внешнее уродство будет компенсировано окружающей красотой.

Бенцоли Пофичаре, архитектор

Ажитационе – город, находящийся в предгорьях Мондави. Через него проходит торговый путь ведущий из Нумы в Кастилию. Ажитационе имеет долгую историю существования, во времена Нумской республики он был маленьким поселением. Лоренцо воспользовались своими торговыми ресурсами и влиянием для того, чтобы увеличить промышленную и экономическую мощь города. Не удивительно, что за время своего существования площадь Ажитационе увеличилась в 50 раз.

Наиболее примечательным строением Ажитационе является Палицца – особняк семейства Мондави. Сами аристократы редко живут в этом дворце, но их слуги содержат Палиццу в образцовом порядке. Занятно, что родовой манор содержит 2143 окна,

1252 камина, 67 лестниц. Окружающие его сады (длина фронтальной части садового комплекса 670 ярдов) изобилуют фонтанами, которых насчитывается 1400 штук. Фонтаны черпают воду из протекающей поблизости реки Деитан. Последняя сбегает с холмов Лоренцо и впадает в воды южного моря.

ПРОФЕТА КЬЕЗА (Profeta Chieza)

Население: 14,000 человек

Многие люди считают Кьезу маленьким провинциальным поселением. В действительности же этот городок является одним из нескольких финансовых и политических центров, находящихся под контролем Мондави. Поселение окружено плодородными полями, которые дают обильные урожаи и обогащают род.

В Профета Кьеза «живет» верховный губернатор – старший сын принца Галлизус Мондави. Внутри города располагается правительство губернатора, хотя сам Галлизус большую часть времени проводит на островах. Внутри поселения располагаются не только правительственные здания, но и провинциальные суды, центры сбора налогов и другие административные комплексы. Безусловно, Профета Кьеза является центром политической власти Мондави.

Истинным правителем города, вне всякого сомнения, является жена Галлизуса, монтенька – Немисдю Арран Мондави. Возложив на свои плечи обязанности мужа, она правит городом и подписывает от имени принца основные указы и распоряжения. Немис терпеть не может Галлизуса и старается видеться с ним как можно реже. Губернатор питает к женошке схожие чувства. Конкретными управленческими делами он не занимается, и большую часть времени участвует в различных политических играх. Куртизанка Галлизуса – Марифи, одна из самых прекрасных женщин Водачче. Другие мужчины регулярно пытаются обратить ее внимание на собственную персону, так что губернатору приходится сохранять бдительность. Марифи непрестанно пребывает рядом с Галлизусом и тем самым доводит Немис до белого каления.

Не удивительно, что городские власти пребывают в постоянном напряжении, их представители ненавидят друг друга и даже не пытаются найти выход из порочного круга коварства и противоречий.

Внутри Кьезы располагается один из крупнейших

храмов материковой Водачче (горожане называют его «Церковью Пророка»). В западной части храма возвышается монументальная звонница, она поднимается над уличным входом, ведущим внутрь здания. Галерея, расположенная в центре сооружения, окружена двумя прямоугольными открытыми пространствами, а за алтарем в восточной части храма находится трехчастное окно. Потолки святилища поддерживаются с помощью железных колонн, рельеф которых напоминает паутину.

ОСТРОВ МОНДАВИ, КЪЯРИЗА (Mondavi Island, Chiarisa)

Население: 65,000 человек

Остров Мондави находится на небольшом удалении от материковой части Водачче. Со всех сторон он окружен глубоким Запретным морем. Къяриза — единственный крупный город, построенный на территории острова — была заложена в 12 веке, на основании бывшего нумского города. Къяриза расположена на высоте 1,850 ярдов над уровнем моря. Внутри ее пределов находится множество источников пресной воды. Город обладает изысканной архитектурой, и многочисленные гости страны пытаются разглядеть его красоты с удаленных берегов материка.

Подобно другим островным городам, Къяриза представляет собой пространство, заставленное высокими многоэтажными домами, соединенными в единую сеть при помощи многочисленных мостиков и переходов. Город выстроен в стиле барокко, новые постройки поглотили прежние дома, выстроенные в готическом ключе. Не удивительно, что нижние уровни выглядят более мрачно, чем верхние части города.

Уровни города не просто делят город по архитектурным стилям, они разделяют социум поселения на разные группы. В нижней части Къяризы живут бедняки и разнообразные маргинальные элементы, выше обитают представители богатых классов. Дома местной аристократии изобилуют открытыми крышами, на которых проводятся эксцентричные ночные балы.

Галлерия Витторио Эмануэль (Galleria Vittorio Emanuel)

Внутри величайшего города Мондави, возвышается великолепный дворец древнего аристократического рода. Строение, расположенное на гребне возвы-

шенности, поднимается на высоту 2,000 футов над уровнем моря. Великолепные арочные мосты, отходящие от дворца, подобны спицам громадного колеса. Эти мосты формируют кварталы и улицы города. Более того, благодаря мастерству архитекторов и магическим талантам ведьм судьбы, Мондави смогли построить мосты длиной в 640 футов, соединяющие мирскую Пьяцца делла Скала на севере и духовную Пьяцца делла Дуомо на юге. На всем своем протяжении, мост проходит под утесом величественной островной скалы. В 1627 году на южной оконечности острова была возведена триумфальная арка. Произведение искусства было построено в честь рождения Альчиде Мондави — единственного сына принца и пятого ребенка в семье.

КАЛИГАРИ (Caligari)

Правитель: Винченцо Калигари

Верховный губернатор: Вито Каллигозо Калигари

ЛАУРЕНЦИЯ (Laurentia)

Население: 35,000 человек

Лауренция расположена в северной части провинции Калигари. Город получил свое название в честь одного из нумских правителей — Касума Лаурета. Лауренция — основной торговый центр Калигари и единственный крупный континентальный город, находящийся на территории рода.

Внутри Лауренции, на земле монастыря Святого Лоренцо, находится знаменитая Лаурентийская библиотека. Крестьяне шепчутся о том, что Святой Лоренцо является выходцем из Кастилии, ибо ни один из водаччеанских Лоренцо не достиг бы и десятой доли святости, необходимой для того, чтобы стать святым. Упомянутая ранее библиотека представляет собой массивное здание, внутренние помещения которого наполнены древними нумскими текстами и пергаменами. Тем, кто верит, что потомки рода Серрано живы до сих пор, должно быть, следует искать их в Лаурентийской библиотеке, поскольку некогда она была их величайшим достоянием.

Лауренция, как магнит манит писателей, ученых и священников, которые пытаются поступить в престижную академию Святого Лоренцо. Студенты

сего почтенного заведения, успешно занимающееся науками, частенько получают приглашение продолжить учебу в Дионнском университете – самом почтенном заведении Водачче.

ОСТРОВ КАЛИГАРИ, РЕИНАШЕНЦА (Caligari Island, Reinasienza)

Население: 98,000 человек

Остров Калигари очень близок к матерiku, поверхность его изобилует холмами и возвышенностями. Если другие острова вздыбливаются из морской пучины, то Реинашенца смиренно лежит на океанской поверхности. По холмам острова протекает несколько рек, в глубине Реинашенцы встречаются озера. Готические мосты, построенные во времена средневековья, переплетают друг с другом множество простых домов и великолепных апартаментов, в которых живут городские аристократы.

В первые недели зимы, население Реинашенцы увеличивается до 125,000 жителей. Люди покидают материк, скрываясь от снега и зимней непогоды, семьи аристократов возвращаются обратно в свои родовые гнезда. Широкие ворота города оказываются распахнуты. Они принимают гостей знаменитого Зимнего Бала, который проводится на территории Пьяцца-Близнецов и знаменует собой начало нового политического сезона.

Пьяцца Навона и Пьяцца ди Кастилия (Piazza Navona & Piazza di Castilia)

Пьяццы-Близнецы – великолепные патио, стены которых выстроены из кирпича, а крыши покрыты черепицей. Эти строения простираются в радиусе одной мили от бронзовой скульптуры сенатора Делла (одного из предков дома Калигари). Северная Пьяцца, известная как Пьяцца Навона, была выстроена в монументальном нумском стиле, и приурочена к смерти сенатора.

Внутри патио располагаются сады и танцевальная площадь, в дальнем конце которой возвышается церковь святой Агнесы. Церковь – истинный образец современной архитектуры, своей высотой она превосходит ближайшие аристократические постройки. В создании церкви принимали участие ведьмы судьбы (говорят, что их было не менее 50-ти), а также гениальный архитектор Стефано Кампо дель Калигара. Невероятная постройка высотой в двадцать этажей является одним из самых удивительных культовых сооружений Водачче. Она так-

же находится в старом монастыре дома Калигари, в подземные комнаты которого принц Винченцо часто приходит помолиться.

Вторая Пьяцца – Пьяцца ди Кастилия (также известная под именем Пьяццы Кастильских шагов или Скала ди Кастилия) – создавалась в течение нескольких поколений и постоянно переделывалась. Закончить работы смог лишь Франческо де Санктис. Пьяцца была построена на основании нумского храма, разрушенного после роспуска сената. Ходят слухи, что именно здесь была заключена первая сделка с потусторонними сущностями. Так это или нет, но говорят, до сих пор Пьяццу посещают странные призраки, и немногие гости – если только не проходит большой бал или иное крупное мероприятие – отваживаются пройти по запутанному, как в лабиринте, коридорам Пьяццы.

ВЕСТИНИ (Vestini)

Правитель: Марко Эдорадо Вестини

Верховный губернатор: Энрико Эдорадо Вестини

Провинция Вестини славится не только своими урожаями, но и народными преданиями. Когда эти земли находились под контролем Лоренцо, западные территории провинции оставались в руках Бьянко. Суеверные крестьяне до сих пор избегают этих земель, утверждая, что призраки проклятых Бьянко до сих пор ходят по окрестным холмам и приносят души путников в жертву Легиону.

САНТ ИВО ДЕЛЛА САПИЕНЦА (St. Ivo Della Sapienza)

Население: 7,000 человек

Сант Иво Делла Сапиенца маленькая деревня, выстроенная на склоне Олимпийских гор. Поселение получило известность из-за своих виноградников и богатых урожаев зерна. Говорят, что именно в этом месте некогда стояла церковь, где храбрый рыцарь Андаре дель Касигула Роза (это человека также именуют Белым Рыцарем Водачче) молился в течение трех дней и ночей за победу над проклятым родом Бьянко. Говорят, что во время посещения церкви Андаре посещали видения, в котором он бился с врагами и встал лицом к лицу с искушающими ордами Легиона. Андаре преодолел искушения с именем Пророков на устах и покинул

церковь, будучи уверенным в своей победе. Отсюда, Андаре отправился в своей великий поход, закончившийся сожжением чернокнижников и уничтожением города Кваттро Алле (больше информации об этом поселении может быть найдено на странице 32).

В центре Сант Иво Делла Сапиенца стоит статуя Белого Рыцаря Водачче. Пилигримы, навещающие ее, возлагают к ногам рыцаря цветы. Они верят, что Андаре поможет им в путешествии и даст храбрости для завершения опасного похода. Говорят, что возле статуи происходят чудеса. Неудивительно, что в Водачче есть люди, ратующие за канонизацию Белого Рыцаря.

ФОНТАЙНЕ (КВАТТРО АЛЛЕ) (Fontaine (Quattro Alle)

Население: 67,000 человек

Город Фонтайне был выстроен родом Вестини на руинах поместья Бьянко (и, соответственно, города Кваттро Алле). Ватинские Кардиналы очистили проклятое место от скверны, а потом вновь благословили его в целях начала строительства. Прошли годы, и Фонтайне вновь стал одним из самых крупных городов Мантуи. Фонтайне славится особняками куртизанок. Если вы имеете деньги и желаете развлечься, то очаровательные куртизанки Фонтайне навсегда останутся в вашей памяти. Вы не будете сожалеть о тратах!

Экономика Фонтайне выросла на двух китах: низких налогах и ремесленной торговле. Вестини прямым указом снизили налоги на доходы для тех, кто помогал церкви или способствовал развитию городского производства. Только 10,000 человек из населения Фонтайне – коренные жители, но умелая экономическая политика Вестини привела к многократному увеличению городского населения.

К сожалению, мрачная слава Фонтайне не развеяна событиями недавнего прошлого. Проклятья Бьянко дремлет под покровами каменных улиц. Ночной порой площади города пусты. Люди стараются не проходить рядом с люками сточной системы, опасаясь нечистых тварей, способных подняться из мрачной глубины и утащить их под землю. Ходят слухи и о том, что в городе действует клика почитателей Легиона, правящая княжеством, в то время, как семья Вестини пребывает у себя на родине, на острове.

Внутри Фонтайне путешественник может найти великолепные музеи, оперные театры, картинные

галереи и летние сады, внутри которых располагаются многочисленные статуи. Вестини вложили громадные суммы в то, чтобы сделать Фонтайне центром искусств. Единожды посетив Фонтайне, вы никогда не забудете его красоты и окружающих вас достопримечательностей.

ЕЛЕНА (Elena)

Население: 16,000 человек

Елена выстроена на фундаменте древнего нумского поселения, слава которого погребена песками погибшего прошлого. К несчастью, настоящее Елены не столь радужно, как можно подумать. Город вымирает, до краха остались считанные годы. К текущему моменту времени, в Елене проживает треть от возможного количества жителей. В местном университете обучается всего 600 студентов, хотя в лучшие годы их было 3,000! Вестини прикладывают массу усилий к тому, чтобы вдохнуть жизнь в экономику города, но пока их планы не завершаются успехом.

Университет Елены, возникший на базисе «Академии» некогда был самым известным учебным заведением Водачче. Под управлением Мануэля Крисолораса и при поддержке гениального Леотано Винченти университет процветал, слава о нем гремела по всей Тейе. Преподаватели и студенты Университета переводили на современные языки древние нумские труды. Именно они познакомили мир с шедеврами древней философии и литературы. Труды Крисолораса привели к возрождению Тейянского языка, который с тех самых пор стал считаться языком ученых.

В наши дни слава Университета померкла. Он считается прибежищем мракобесов и схоластов, теории которых давно оторвались от реальной жизни. Серьезные ученые покинули стены этого заведения. Желающих учиться в Университете не так уж и много, вероятнее всего его судьба повторит судьбу умирающего города.

Внутри Елены находится особняк кардинала Эсте Лукани, выдающаяся библиотека которого включила в себя множество книг из собрания семейства Галлили.

Вестини продолжают бороться за Елену, поскольку она связывает великое прошлое провинции с сегодняшним днем и придает роду определенную легитимность. Если Елена исчезнет с исторической карты, связь Вестини с Галлили окажется под большим

вопросом, честь рода будет атакована одновременно со всех сторон. Таким образом у Вестини нет выхода, они продолжают сражаться за Елену до сокрушительного конца.

ОСТРОВ ВЕСТИНИ, СЕРИНЕ (Vestini Island, Serine)

Население: 105,000 человек

Гуляя по Серине, вы часто будете видеть Ведьм Судьбы, лица которых скрыты под вуалями. Удивляться этому не стоит, поскольку в Серине действует Дилатенте – школа для молодых девиц из благородных семейств. Дилатенте не образовательное заведение в чистом виде, это школа, где дочери аристократов учатся магии Сорте. Именно здесь они получают и знания о том, как вести домашнее хозяйство и как вести дела мужа в случаях, если он занят чем-то другим.

Серине расположена на двух маленьких островах. Ее реки, порты и заливы оправлены многочисленными мостами, террасами и висячими садами. Верхняя часть города непрерывно освещена естественным или искусственным светом, нижние кварталы утопают в тених или скрываются в ночной темноте. Узкие улицы и широкие каналы связывают море с центральной частью города.

Внутри Серине находится ядро тайного общества Дочерей Софии. Вестини не препятствуют организации, напротив, они покровительствуют ей, считая, что их дочери должны учиться читать и писать, чтобы использовать образование в целях выгоды семьи наряду с магией Сорте. Кроме того, Вестини побуждают куртизанок совершенствовать свои знания в библиотеках Серине – и многие из этих куртизанок на практике – не те, кем кажутся. Некоторые девушки, приходящие на обучение в Дилатенте (подающие надежды и самые передовые), также получают костюмы и маски куртизанок, а с ними и возможность тайно покидать подготовительную школу и посещать городские библиотеки. Поскольку так много женщин Вестини – куртизанки, никто не удивляется столь большому количеству девушек в ярких платьях в библиотеках. Но многие из занимающихся там женщин действительно куртизанки, не знающие о том, что среди них есть и девушки благородного сословия, отважившиеся на маскировку.

За эти мероприятия отвечает глава Дилатенте – синьора Дениция Верде делла Вестини. Это тихая женщина небольшого роста, с круглым лицом и

большими зелеными глазами. Немногие сочтут ее красавицей, но ее лицо, прикрытое тонкой вуалью, несомненно, милое и доброе. Ей присуще искреннее дружелюбие, которое и привлекло ее мужа. После его смерти она заняла должность директрисы школы. Свою жизнь Дениция посвятила Дочерям Софии. Эта женщина верит, что они помогут сделать жизнь водаччанок по всей Тейе легче и проще.

Слухи о скандале, связанном с собственной дочери Дениции, известны по всей Водачче. Симона Верде делла Вестини покинула город, бежав из-под венца, и приняла имя Моргаузы Меркури. Впоследствии Симона стала канониром на борту «Санта Сесилии». Упрямая, своевольная и практически не владеющая Сорте, Симона предпочла обучаться фехтованию. Конечно, мать Меркурии была возмущена, но ее неудача лишь поспособствовала ее стремлению не повторять своих ошибок. Она сосредоточилась на управлении школой, стремясь передать девушкам свои знания и искупить свою вину, помогая Дочерям Софии.



AREME КАНДИДЕ (Areme Candide)

Ареме Кандиде содержит в своих пределах самые дорогие и востребованные земельные наделы, некогда входившие в состав Нумской империи. Территории Ареме Кандиде простираются от границ Кастилии, до залива, отделяющего Водачче от империи Полумесяца. Великая Игра разделила описываемую территорию на несколько кусков, которые стали ставками в подковерной борьбе коварных принцев. В наши дни Ареме Кандиде разделена на три княжества, которые простираются с Запада на Восток и управляются семьями Лукани, Вилланова и Фалиши.

Описываемые земли изобилуют возвышенностями и холмами. Через их пределы проходят крупные торговые пути. На берегах Ареме Кандиде выстроены крупнейшие порты Водачче. Путь от материка к островам Семи Принцев начинается у берегов этих земель.

ЛУКАНИ (Lucani)

Правитель: : Альберто Лукани

Верховный губернатор: Фаусто Люче де Лукани

ГУАРРЕ ДЕ ПУЭРТОФИНО (Guarre de Puertofino)

Население: 27,000 человек

Провинция рода Лукани мала, но множество людей стремится в два ее крупнейших города, словно крысы, бегущие с тонущего корабля. Великое множество кастильцев покинули родину, надеясь обрести безопасность в Водачче, и ближайшим водаччеанским городом на их пути был Гуарре де Пуэртофино. В наши дни Гуарре де Пуэртофино находится под сильным кастильским влиянием. Некогда поселение было главным портом, связывающим растущую Нумскую Республику с древними землями Акраги.

Здание правительства, воздвигнутое незадолго до падения Нумы, является самым известным в Пуэртофино. Со времен постройки оно постоянно подвергается многочисленным перестройкам и усовершенствованиям. Наиболее кардинальное изменение

было осуществлено в 1516 году архитектором Леотано Винченти. Официальное название здания — Суоре Governo (Сердце Власти), но местные жители называют его просто Ракеле, в честь умершей возлюбленной Леотано Винченти. Она скончалась от мучительной болезни в тот период, когда архитектор работал над постройкой здания. Она не дожидаясь завершения строительства, и впоследствии работа архитектора никогда была той же, что и прежде. В память о трагическом событии он выгравировал и разместил над парадным входом здания мемориальную табличку с простой надписью «Моей любимой Ракеле». Говорят, что здание благотворным образом влияет на судьбы влюбленных, и те, кому удалось поцеловаться под его сводами, будут счастливы в любви.

Ракеле построена под влиянием раннеготического стиля. Под купольным пространством расположены изогнутые ниши, но сам купол еще более примечателен. Деревянные нервюры поддерживают на его вершине фонари, создающие удивительную игру света и тени. Внутреннее пространство купола превращается в сеть изящных жил, наполненную сиянием нисходящего каскадами света, что производит поразительно яркое впечатление.

САНТ АНДРЕА (Sant'Andrea)

Население: 63,000 человек

Сант Андреа некогда была столицей Ареме Кандиде, ее история неразрывно связана с эпохой Нумской республики. Много столетий назад Санта Андреа была городом-государством и носила имя Спетур. Культура поселения была воинственной, и напряжение между Спетуром и Нумой спало лишь тогда, когда один город покорился другому.

В наши дни Сант Андреа известна по всей Тейи благодаря необыкновенному ремеслу своих швей. Одежда, произведенная ими, сейчас в моде при Монтенском дворе.

В Санта Андреа проходят известные балы Лукани. Описываемый род вкладывает в город огромные деньги. Лукани стимулируют экономику поселения и наживаются на многочисленных торговых операциях, происходящих в городе.

Внутри Сант Андреа располагается крупный порт, имеющий промышленное значение. Путешественники со всех концов Тейи прибывают в город, дабы взглянуть на его бесконечные причалы.

К северу от Сант Андреа располагаются руины,

известные далеко за пределами Водачче. Исследователи относят загадочные постройки к донумским временам. По большей части развалины не исследованы, поскольку принц Лукани прямым указом запретил их изучение. Если какой либо археолог решит взглянуть на руины Спетура, он должен получить разрешение семьи Лукани. Незаконное изучение древних обломков чревато серьезными опасностями для исследователя. Во-первых, некоторые сооружения патрулируются наемниками Лукани. Во-вторых, заброшенные дома Спетура не пустуют. В руинах древней колонии обитают могильные гули и другие жуткие чудовища (детальное описание этих тварей приведено в конце книги).

ОСТРОВ ЛУКАНИ, ГОРИВАРИ (Lucani Island, Gorivari)

Население: 83,000 человек

Горивари – остров, находящийся возле родового острова Фалиши. С улиц Медико, даже без увеличительной трубы просматриваются отдельные детали Горивари. Некогда города были соединены друг с другом при помощи мостов. В наши дни эти пути разрушены, виной тому стала Великая Игра. Некогда Горивари принадлежал роду Вилланова. Однако сто лет назад Лукани вытеснили своих противников с острова, установили на нем свою власть и разрушили дороги до Медико.

Горивари выстроен в Кастильском стиле, отличающем города Лукани от поселений других аристократических родов. Архитектура поселения изобилует высокими домами, характерными для Водачче. Однако улицы города широкие – истинно кастильские. Тонкие стены, окружающие порты, также имеют западное происхождение, в других частях Водачче они не известны. Части города соединяются друг с другом при помощи веревочных мостов. Сильные источники света, установленные на крышах высоких домов, освещают ступенчатые террасы и прекрасные сады, принадлежащие выходцам из высшего класса общества. Ночные улицы Горивари обыкновенно заполнены людьми. Празднества у Лукани частенько выходят за стены особняков и проходят на улицах города.

Однако, Горивари известен не столько домами и строениями, сколько своей достопримечательностью, известной как Персегита (Одержимое место). Персегита – отравленная земля, проклятое место на улицах прекрасного города. Говорят, что именно в этом месте могущественная ведьма судьбы некогда

прокляла род Лукани, связав их ведьм страшным обязательством – не помогать членам своего рода. Персегита занимает площадь в 50 квадратных футов. Территория этого места покрыта многочисленными обломками мраморных колонн, которые некогда поддерживали крышу великолепного здания. Руины образуют лабиринт, который отражает солнечные лучи даже в самые теплые дни. Центр Персегиты, не видимый снаружи руин, лишен жизни. В нем не растут ни цветы, ни другие растения. Члены рода Лукани, решившие обосноваться в этом месте, начинают страдать от странной болезни, сопровождающейся припадками удушья. Говорят, что в руинах манора обитает призрак самой Персегиты – ужасной женщины, скрывающей лицо под белой вуалью. Призрак скитается по разрушенным залам манора и оплакивает ужасное семейное проклятье.

ВИЛЛАНОВА (Villanova)

Правитель: Джованни Вилланова

Верховный губернатор: Димитриус Вилланова де ла Деус Варна

ПОРТА СЕРАФИНА (Porta Serafina)

Население: 27,000 человек.

Порта Серафина – политический и экономический центр владений рода Вилланова. Несмотря на то, что сам принц живет на острове, его многочисленные родственники обитают именно в этом поселении. Пространства, отделяющие Серафину от острова, велики, и поэтому шпионская сеть принца в описываемом месте менее влиятельна. Люди, стремящиеся вовлечь свои планы Вилланову, навещают Серафину для того, чтобы устроить свои дела и найти могущественных союзников.

Правитель города Димитриус Вилланова де ла Деус Варна – кузен Джованни и его самый главный враг в пределах собственного рода. Секретная шпионская сеть Димитриуса включает в себя нескольких доверенных слуг Джованни. Более того, ходит слух, что Димитриус планирует свержение принца с помощью фанатичных Рилашьере.

Порта Серафина известна как торговый город и крупная база военно-морского флота. Пираты стараются не ходить вдоль ее берегов, ибо Димитриус ненавидит выходцев из Берегового Братства.

Человек, заявивший о своей принадлежности к братству, может быть брошен в тюрьму без суда и следствия.

БЕССАРИОН

(Benarion)

Население: 67,000 человек

Еще один крупный прибрежный город. Бессарион известен по всей Водачке из-за своих лошадей, игорных домов и злочных мест. Внутри поселения до сих пор существует обычай вербовки солдат принудительными методами, посредством запугивания и шантажа. На расстоянии 15 миль от города, на вершине морского утеса располагается самая ужасная тюрьма Водачке – Иль Муро, или Стена. Многие жители Водачке верят, что из пределов Иль Муро не сбегала ни одна живая душа. Тела неудачливых беглецов вывешиваются на стенах тюрьмы, как кошмарное напоминание потенциальным противникам принца Виллановы. Дополнительная информация о кошмарной тюрьме может быть найдена в приложении Рилашьере.

ДОВУНКЕ (СЕРА АНТИГОНЕ)

(Dovunque (Sera Antigone))

Население: 110,000 человек.

Нумский город Сера Антигоне был уничтожен массивным землетрясением около шести сотен лет назад. На обломках поселения был построен новый город – Довунке. Город был возведен посреди болотистой местности и соленых озер. Источником воды для Довунке стала река Юфад, а также озеро, располагающееся возле стен поселения (в наши дни озеро используется для занятий спортом и водных прогулок). К востоку и северу от города находятся многочисленные руины, оставшиеся со времен Нумской Империи.

ОСТРОВ ВИЛЛАНОВА, ДИОННА

(Villanova Island, Dionna)

Население: 167,000 человек

Род Вилланова построил свою резиденцию на самом маленьком острове, входящем в архипелаг Водачке. Башни города обладают невероятной высотой, их поддерживают многочисленные решетчатые конструкции и опоры, а также магия Веем



Судьбы. Улицы города также не совсем обычны – это реки и каналы, над которыми проложены многочисленные мосты. Когда солнце заходит за стенами домов, тени города становятся длинными и темными, становясь подходящим антуражем для любых интриг.

Род Вилланова имеет в городе несколько особняков. Официальный дом рода находится на вершине высокой горы. Из комнат дворца открывается великолепный вид острова. Жена Джованни Валентина проводит в описываемой резиденции большую часть своей жизни, тогда как принц постоянно странствует между особняками и городскими квартирами.

Самое высокое островное здание является собственностью Дионнского университета. Учебное заведение было выстроено более сотни лет назад и с тех самых пор обзавелось множество дополнительных башенок и пристроек. Студенты университета и слуги обитают в нижних уровнях постройки. Выше находятся разнообразные лаборатории, классные комнаты, а также квартиры преподавателей и административных работников. Дионнский университет получил известность из-за своих рискованных медицинских исследований. Джованни Вилланова закрывает глаза на опыты, которые бы с легкостью запретили другие принцы Водачче. Принц внимательно следит за научными работами университета, поскольку открытия можно продать за звонкую монету. Кроме того, продажа исследований усиливает положение Виллановы среди других принцев страны.

В Дионне расположен грандиозный торговый центр, в который прибывают купцы из всех, даже самых отдаленных, частей Тейи. Вилланова проводит протекционистскую политику по отношению к своим торговцам (в частности, он ввел в городе высокие пошлины), но при этом не отказывает во въезде и подозрительным торговцам, товары которых носят весьма сомнительный характер. Контрабандисты частенько встречаются в Дионне – это часть Великой Игры, которую ведет принц Вилланова.

Смерть в островной столице явление обычное, если не сказать, что обыкновенное. Каждое утро специальные люди вылавливают из каналов Дионны все новые и новые трупы. Здесь стоит крайне основательно относиться к собственной безопасности

ФАЛИШИ (Falisci)

Правитель: Донелло Фалиши

Верховный губернатор: Меандр Верде де Фалиши

ЭМЕЛИЯ

(Emelia)

Население: 55,000 человек

Эмелия – столица владений Фалиши. Внутри ее пределов находится администрация провинции и ряд крупнейших винодельческих предприятий. Верховный губернатор, вместе со своими администраторами, обитает за стенами Эмелии. Меандр Верде де Фалиши (брат главы Дилатенте) полностью верен Донелло и считает, что молодой правитель может усовершенствовать политическую систему провинции.

Эмелия – земля обетованная для беженцев, спасающихся от тирании Виллановы. Сюда же бегут крестьяне из Довунке, которые устали от тяжелой жизни в родной земле. Беглецы пересекают реку Юфад на плотах. Фалиши не уверены в том, что следует делать с беженцами. Нельзя вернуть их в родные дома силой, но в то же время, оставляя беглецов на своей земле, они усложняют свои отношения с Вилланова, которые в один прекрасный день могут накалиться до такой степени, что война станет неизбежной. Благодаря своей доброте и умной политике Донелло заслужил любовь простого народа и ненависть многих аристократов.

Меандр уверен лишь в одном: если Вилланова атакует провинцию Фалиши, то нет никаких сомнений, что Эмелия станет первой жертвой его коварного удара.

КАСИГУЛА РОЗА

(Casigula Rosa)

Население: 22,000 человек

Касигула Роза стоит у истоков реки Юфад. Река обегает вокруг стен города, превращаясь в естественное укрепление, отделяющее поселение от твердой земли. В город можно войти или въехать лишь по одному мосту. Описываемое инженерное сооружение – настоящее чудо Водачче, воспроизвести его не могут даже архитекторы Семи островов. Мост, имеющий наименование Спан, простирается

на целую милю. По одну из его сторон находятся поля, завершающиеся крутым обрывом, по другую – золоченые городские ворота. Спан проходит над восхитительным водопадом, а после – через каменную арку.

Некоторые богословы прозвали Касигула Розу не иначе, как городом Ангелов. Мост Касигула Росы описывается в древних книгах и именуется там истинным чудом света. Инженерное сооружение возведено из крепкого серого камня. Толщина его камней превышает высоту трех экипажей, ширина – достаточна для проезда пяти всадников бок о бок. Наклонные бордюры по краям моста, около фута высотой, делают дорогу более безопасной.

Удивительно, что прогулявшиеся по мосту Ведьмы Судьбы начинают испытывать беспокойство и болезненные ощущения – возможно, из-за причудливой магии Сорте, поддерживающей мост.

ЭСТИВО ДЕЛЛА ВЕРДЕ (*Estivo della Verde*)

Население: 59,000 человек

Южный порт Водачче, внутри которого находятся многочисленные корабельные доки. Береговая черта изобилует пещерами и гротами. Навигация здесь опасна, но трудности пути с лихвой искупаются богатым рыбным уловом. Воды рядом с Эстиво очень бурные. Корабли, впервые спущенные на воду, проходят своего рода крещение огнем, огибая мыс полуострова Фалиши. Успех опасного предприятия указывает на качество корабля. Прошедшие испытание суда остаются во флоте Фалиши (единственном серьезном военном флоте Водачче) или продаются одному из семи принцев страны. Гавань Эстиво защищена мощным береговым укреплением. Кораблестроители города лучшие специалисты своего дела на всей территории Водачче.

ОСТРОВ ФАЛИШИ, МЕДИКО (*Falisci Island, Medico*)

Население: 97,000 человек

Остров Фалиши располагается прямо напротив Горивари. Медико – столица мод Водачче и политический центр рода Фалиши. Город популярен среди иноземных аристократов из-за своего великодушия

и гостеприимства. На его улицах можно встретить выходцев из Монтени и Авалона. Когда-то через залив были перекинuty каменные мосты, но сейчас они разрушены.

Медико изобилует многочисленными улицами и каналами, которые хитроумным образом переплетены между собой. Вокруг города возведена специальная система дамб и вспомогательных стоков, которые спасают Медико от затопления. Многочисленные дома Медико имеют множественные подземные комнаты, вырытые в твердой каменной почве острова. Рукотворные подземелья со временем превратились в подземный город бедняков, калек и маргинальных членов общества. Под землей проложены дороги и каналы, по которым можно передвигаться, не поднимаясь на городские улицы.



ТЕРАМО (Teramo)

Терамо – единственный регион Водачче, находящийся под контролем одного принца, все остальные участки земли разделены между несколькими правителями. Некогда Терамо управляли Галлили, но в наши дни контроль над описываемой землей находится в руках рода Бернулли. Благодаря умениям принца Бернулли, Терамо стал одним из крупнейших военных и политических регионов Водачче.

В пределах Терамо располагается нагорье Пало де Олимпия. Олимпия – самая высокая из его гор. К востоку от Терамо простирается Империя Полумесяца, южные пределы провинции выходят к водам Запретного Моря. Земля провинции неровная и каменистая, здесь ведется натуральное хозяйство. Под пространствами горного хребта простирается сеть естественных пещер и катакомб. Многие ученые, попытавшиеся исследовать, погибли под землей. В провинции можно услышать легенду, повествующую о том, что где-то в горах расположены золотые запасы Нумской Империи, забытые в годы ее падения. Предание до сих пор не подтвердилось, но каждый год в горах пропадают дюжины исследователей и охотников за сокровищами, пытающиеся найти древний клад.

БЕРНУЛЛИ (Bernoulli)

Правитель: Джеспуччи Бернулли

Верховные губернаторы: Денис и Альбано Бернулли

МОНТЕ ОЛИМПИА (Monte Olimpia)

Население: 43,000 человек

Монте Олимпия – один из самых известных городов Водачче. Многие иноземцы пытаются добраться до него, чтобы увидеть своими глазами диковины поселения. Город славится как древняя столица образования, и неудивительно, что Дитофан, Скарровезе и другие известные ученые приходили в город, дабы приобщиться к истокам философского учения. В наши дни Олимпия является ядром северного правительства и домом Дениса Бернулли, младшего члена рода. Денис плохой правитель, но город держится на традициях и суровых нумских законах, жестоко карающих любое неповиновение власти.

ПОРТО СПАТИЯ (Porto Spatia)

Население: 51,000 человек

Самый южный город, находящийся на территории Терамо. Порто Спатия крупный торговый порт, доки которого заполнены торговыми судами из Кастилии, Монтени и Империи Полумесяца. Городом правит Альбано Бернулли, известный своими гедонистическими наклонностями. Бернулли в основном думает не о процветании города, а о собственных удовольствиях. Городская стража сплошь продажна, неудивительно, что на улицах властвуют банды, а экономика страдает от взяточничества. Политическая система города имеет множество недостатков, но поселение продолжает процветать благодаря торговле с Империей Полумесяца. Должностные лица Порто Спатия покрывают черный рынок города. Более того, они сами покупают у купцов Империи опиум, шелк и другие редкие товары.

К северу от города располагается широко известный монастырь Святого Бальдораццо, черные стены которого необычным образом сверкают в лучах солнечного света. Бернулли поддерживают монастырь и ватичинскую церковь. Церковь, в свою очередь, благословляет деяния принцев и отпускает им возможные грехи. Не удивительно, что обитатели монастыря не препятствуют торговле принцев с Империей Полумесяца и не пытаются обуздать грешников, живущих в пределах города.

ДЖЕЗАЛЮТЕ (Jesalute)

Население: 27,000 человек

Именно в Джезалюте собираются паломники, решившие отправиться в Империю Полумесяца, и надеющиеся переманить язычников древней земли в лоно своей веры. В центре города располагается аббатство Святой Джованны, в котором останавливаются миссионеры и прочие путешественники в заповедные земли. Несмотря на уверенность в правоте своего дела, немногие верующие вернулись из далеких земель. Возвратившиеся рассказывают истории о драконах, ракшасах, оборотнях и сиренах, которыми изобилуют земли Империи. Жуткие рассказы путешественников привели к тому, что Джезалюте стал считаться вратами в запретные восточные земли, в которых цивилизованного человека

поджидает лишь безумие.

Архитектура города подверглась влиянию восточного стиля. Многие дома отличаются низкими куполами. В Джезалоте сохранились даже языческие храмы, расположенные под сенью соборов высокого барокко и других изящных водаччеанских зданий. По центру города протекает река Святой Джованни, пересеченная многочисленными мостами. От нее отходит множество каналов, по которым бежит оживленный поток лодок и гондол. Большинство кораблей, стоящих в доках города, находится на службе Бернулли.

ОСТРОВ БЕРНУЛЛИ, АМОЦАРЕ (Bernoulli Island, Amozare)

Население: 115,000 человек

Амоцаре – весьма уютный город, изобилующий высокими зданиями и многочисленными мостами. Вода в городе протекает не только по каналам. С помощью хитроумной системы труб она поднимается выше, бьет из фонтанов и перемещается по водопроводу (другие принцы не знают технологии водоснабжения, которой обладают Бернулли). Остров Бернулли находится в неглубоких водах, что позволяет владельцам города создавать постройки невероятной архитектуры. Трудно сказать, где проходят границы между островами архипелага Бернулли, хотя водные пространства между участками земли могут достигать полумили.

Дома Амоцаре частенько поднимаются из воды, создавая занятную оптическую иллюзию. Не видя фундаменты построек, наблюдатели могут предположить, что внизу находится твердая земля.

Внутри Амоцаре находится громадный док Бернулли. Принц построил это сооружение внутри жилых кварталов своей столицы, чтобы можно было дойти на собственном корабле прямо к центру города. Естественно, конструкция судна позволяет ему проделывать этот путь, не задевая мачтами мостов и прочих архитектурных сооружений, при этом проходя непосредственно по нижним этажам дворца Бернулли.

Небо Амоцаре украшают шпили нескольких ватиканских церквей, построенных на деньги аристократического семейства в честь небесных покровителей членов семьи.

НУМА

(Numa)

Население: 450,000 человек

Нума – древнее сердце Нумской империи. Нума – завещание великому республиканскому прошлому и, одновременно с этим, дань будущему Ватиканской церкви. Нумой правят пять кардиналов, что делает Церковь единственным источником власти в Нуме. Во власти церкви находятся все земли, находящиеся в радиусе 100 миль от города. За порядком в провинции наблюдает ватиканская гвардия. Принцы Водачче считают Нуму городом священным и неприкосновенным.

Нума – самой большой город страны, строившийся веками. Архитектурные ансамбли кольцами наращивались вокруг центральной части поселения. Неудивительно, что внешние кварталы выглядят современно, а по мере углубления в центр города постройки становятся все более и более простыми: от готических зданий до древнenumских построек с колоннами.

В центре поселения находятся руины древней Нумы, в том числе и монументальный Hippodromos Magnificens. Описываемое сооружение представляет собой громадный каменный ипподром, способный вместить в себя 250,000 зрителей. Масштабы сооружения таковы, что им поражаются даже современные архитекторы.

Как мы уже упоминали ранее, правят Нумой пять кардиналов. Священнослужители независимы от принцев Водачче. Нума всегда была центром Ватиканской веры. В течение семи веков внутри ее пределов располагался трон Иерофанта, который лишь в XI веке, во время войны Святой Престол был перемещен в Кастилию. Простой народ Водачче, не имеющий возможности совершить паломничество в Кастилию, отправляется в Нуму, дабы своим глазами взглянуть на город, по улицам которого шествовал Первый Пророк.

Кардиналы делают вид, что не вмешиваются в деяния принцев. В действительности же они внимательно наблюдают за аристократами. Нума – нейтральный город, и Кардиналы прикладывают массу усилий к тому, чтобы остаться в стороне от политических дразг. Поскольку Нума продолжает оставаться официальной столицей Водачче, принцы съезжаются в нее, чтобы выработать правила внешней политики и принять новые региональные законы. Кардиналы обеспечивают мирный характер

подобных встреч. Аристократ, решившийся в стенах Нумы на откровенный акт агрессии, рискует быть отлученным от Церкви.

Местное население, в большинстве своем, работает на церковь или учреждения, относящиеся к ее внешней структуре. Зерно, растущее на окружающих полях, идет в пищу монахам и священникам, ремесленники вкладывают свой талант и энергию в вещи, доходы от которых идут на выплату церковной десятины. Налоги здесь низки, а десятина высока, но если вы верующий человек, то жизнь в Нуме придется вам по душе.

После внезапной смерти Иерофанта кардиналы крепко задумали и решили превратить Нуму в место, на престоле которого будет восседать новый глава Ватиканской церкви. Если предчувствия Кардиналов воплотятся в реальность, то Нума вновь достигнет вершины своего могущества, принцы Водачче перестанут давить на городскую политику, а автономия Нумы будет простираться в невиданных ранее пределах.

Одним из наиболее влиятельных людей Нумы является кардинал Теодоро Кьоца. Это искренне верующий деятель Церкви, и его слово частенько оказывается решающим на заседаниях Нумского Форума. Теодоро уважают как друзья, так и враги. Подкопаться под него практически невозможно. Говорят, что Кьоца может творить чудеса: исцелять больных и даже восстанавливать зрение у слепых людей. Вне всякого сомнения, после смерти Теодоро будет канонизирован и возведен в ранг святых. Сам Кьоца лишь улыбается, когда слышит о подобных вещах. Он не мечтает о славе и часто говорит о том, что «Теус сам наградит своих истинных сынов».

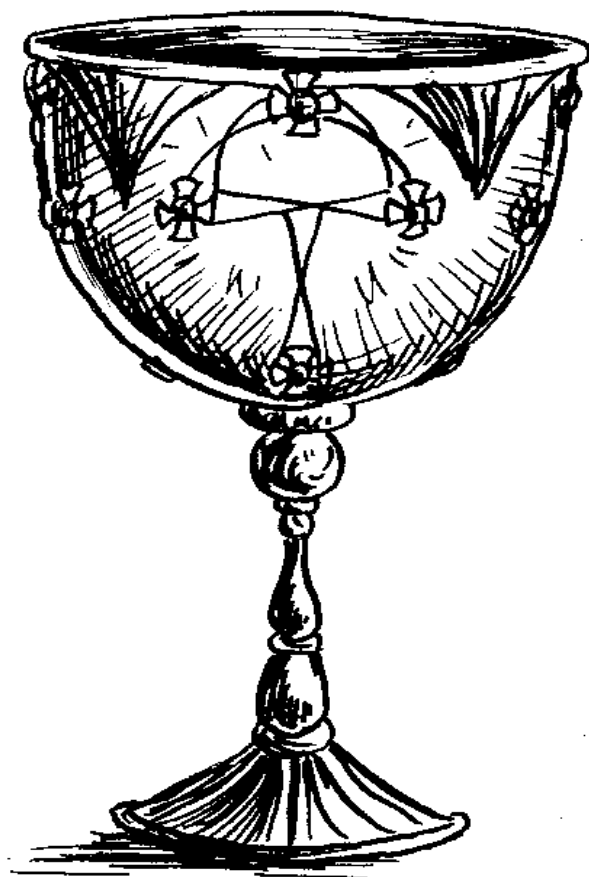
Другими кардиналами Нумы являются Эрнесто Денцелли де Бернулли (брат принца Бернулли и истинный фанатик независимости Нумы) и Бенедетто Сент Вито из Мантуи, чье прошлое окутано тайной. В действительности, Бенедетто был простым священником, которого подвигло на путешествие истинное чудо, случившееся в стенах монастыря Елены. Бенедетто был свидетелем воскрешения умершего. С тех пор он не произнес ни слова, общаясь с людьми только при помощи записей. Говорят, что Бенедетто поклялся молчать ради воскрешения. Если из его уст вырвется хотя бы одно слово, воскрешенный неизбежно умрет, а вместе с ним погибнут и все обитатели монастыря. Бенедетто поддерживает искусство и культуру Водачче и частенько помогает художникам, восславляющим в

своих полотнах Теуса и Пророков.

Четвертого нумского кардинала зовут Карузо делла Спада Лукани, искренний защитник интересов своего семейства и ярый сторонник возвращения Иерофанта в Нуму. Кроме того, Карузо мечтает о некоторых более современных изменениях учения церкви, которые могут быть сочтены еретическими.

Пятый нумский кардинал – Мишель Дюран дель Фалиши, единственный брат принца Донелло Фалиши. Некоторые обитатели Водачче считают, что кардинал глубоко погряз в монтенской политике, хотя в действительности Мишель, несмотря на его монтенское имя и родословную, истинный водаччинец. Мишель работает совместно с кардиналом Эрикой Дюркгейм (описание этого персонажа содержится на страницах приложения *Монтень*) и даже послал Императору ряд страстных писем, в которых горячо убеждал его, что следует вернуть Ватиканскую Церковь в Монтень.

К Мишелю Дюрану дель Фалиши частенько обращаются за помощи монтенские беженцы, которым он помогает спастись от религиозных преследований.



Культура

"Что значат их трубы и колокола, их роги и флейты, как не возглас: «Подходите, палачи! Подходите, стервятники! Я не боюсь!»"

Скаровезе

Культура Водачке богата и разнообразна, и достижения древности сочетаются в ней с пороками современности. Принцы богаты, могущественны и опасны, ими движет стремление преумножить свою власть и владения любой ценой. Даже крестьяне проявляют некое чувство «своего права» (что отражает водаччанское выражение *"Mi destro"*), используя свои умения и способности, чтобы усилить свою власть, насколько это возможно.

Помпа и хвастовство, с которыми крестьяне-водаччанцы создают видимость богатства, возможно, более существенны для их культуры, чем может предположить сторонний наблюдатель. Водаччанский философ Скаровезе написал трактат о принципах Водачке под названием «Средства к целям». Его работа стала наставлением для дворян Водачке, рассказывающим, как лучше всего увеличить свою власть, и обучающим их Великой Игре (термин Скаровезе, обозначающий политическое маневрирование). Замок тирана в изображении Скаровезе, горделив и сплочен, полон подземелий и приспособлений для подслушивания, это дом жестокости и страданий. Злоключения преследуют всех, кто поступает в услужение деспоту, который и сам заслуживает сострадания. Он должен быть врагом всех добрых и честных людей, не может никому доверять и видит во взглядах своих приближенных ожидание его падения. Но водаччанские принцы питают отвращение к этому образу тирании, вместо этого создавая образ изысканности, богатства и роскоши, пользуясь тонкими нитями, чтобы разрушать большие мосты. Водаччанская культура, находящаяся в их железных руках, может лишь поклониться и покориться.

ПРАВИТЕЛЬСТВО

У Водачке нет государственного правительства — только семеро принцев, которые время от времени собираются для политических дебатов. В остальном каждый из них обладает абсолютной властью в своем княжестве, управляя своей территорией так, как они считают нужным. Вместе с Нумой, которой правит Церковь, восемь разных правительств успешно действуют в пределах Водачке.

РУКА ГОСПОДИНА

В средние века в Водачке возникла разобщенность между моральными принципами Церкви и неприглядной действительностью Великой Игры. Слуги, которым отдавали приказ убить врагов их принца или совершить иные жестокие поступки, часто отказывались выполнять поручения в страхе совершить смертный грех и попасть в огонь Легиона после смерти. Со временем сформировалась идея о том, что сам принц берет на себя ответственность (как в гражданском, так и в духовном плане) за действия своих подчиненных. Слуги получали особые документы, подписанные кардиналом, в которых говорилось, что им отпускаются любые грехи, совершенные по поручению их принца. Таким образом, правители получили возможность рассчитывать на верность подчиненных, не ставя под угрозу спасение их душ.

В наше время это скорее разрешение закона, чем способ успокоить верующих, поскольку позволяет слугам вести дела своего господина, не опасаясь личной ответственности. Эти документы известны как «Руки господина» и могут быть выписаны для любого слуги по усмотрению принца. Множество услуг было получено и оказано в погоне за этими документами.

Принцы — самостоятельные правители с неограниченной властью. Их слово — закон, и они могут вести любую политику, которую считают подходящей. И иначе нельзя: любая утрата власти обращается слабостью в глазах их противников. Принц, который не может удерживать власть, не протянет долго в Великой Игре.

Под властью Принцев находится беспорядочное множество собраний, должностных лиц и чиновников. Они осуществляют кропотливую работу управления: составляют законы и представляют их принцу для одобрения, занимаются сбором налогов и приводят в исполнение уголовное законодательство. На многие политические должности назначают по желанию принца или его близких родственников, и посты служат козырными картами в Великой Игре. Помимо кровных родственников самого принца, многочисленные семьи из мелкого дворянства, приверженного правящему дому, находятся у него под каблуком. Они составляют главную опору водаччанского двора, и занимают большинство правительственных должностей в своей области.

В островных городах правительство занимается в основном управлением торговли и поддержанием общественного порядка. Поскольку обычно принц может сам следить за их деятельностью, они должны придерживаться строгих правил правления, и часто их власть оказывается ограниченной точно определенными сферами. В их политике по понятным причинам отражаются личные качества правящего принца — она может быть как спокойной и терпимой к подданным, так и весьма суровой. Личная стража принца часто поддерживает порядок в его городе, приводя в исполнение законы и защищая население от редкой внешней угрозы.

На материке правительство отличается относительно большей свободой действий. Принцы назначают правителей для континентальной части княжества, и те обычно правят так, как считают нужным, с условием, что они добиваются успеха. Под их властью находится ряд земель и городов-государств, система управления во многих из которых восходит еще ко временам Древней Империи. В некоторых из этих областей действует республиканская система правления, при которой советы управляющих избираются землевладельцами. В других действует олигархия торговых гильдий, где каждое из выдающихся предприятий внедряет своего представителя в систему управления. Довольно небольшое количество территорий принадлежит семействам мелких дворян, правящих своими владениями как полфеодалными вотчинами. Каждый правитель вместе со своими заместителями управляет этим пестрым княжеством, прилагая к этому все усилия, используя влияние принца и кондотьеров, чтобы держать в узде более непокорные земли.

Конечно, все это лишь общая картина. Каждый принц действует по-своему, и системы правления, во главе которых они стоят, так же разнообразны и сложны, как все остальное в этой стране. Кроме

того, Великая Игра часто размывает границу между соседними землями, поскольку последствия действий принцев проявляются в подчиненных им учреждениях. Как и все в Водачче, правительство — сложная сеть, требующая искусности, хитрости и некоторого количества безжалостности, дабы успешно лавировать.

Нума и окружающая ее область управляется Церковью, и пять водаччанских кардиналов присматривают за развитием теократии. Более подробно об их правлении вы можете узнать из описания Нумы на страницах 45-46 и в разделе по религии на страницах 60-61.

ДРУГИЕ СТРАНЫ

Ничто в Водачче не просто, в том числе и международные отношения. Борьба между семью принцами происходит во многих краях, и всегда лучше рушить что-то чужое, чем вести войну на своих землях. Единственные народы, к которым водаччанцы открыто проявляют свою нелюбовь, — это уссурцы и вестенцы (с которыми водаччанцы в настоящее время ведут торговую войну); прочие — либо союзники, которых следует заполучить, либо средства, которые необходимо приобрести, либо рынки, которые надо развивать.

Официально водаччанцы не желают иметь дел с Авалоном, отвергающим Ватичинскую Церковь, а с момента вторжения монтенцев в Кастилию водаччанцы редко бывают радушными с Императором и его сторонникам. Но Водачче открыто поддерживает торговые отношения с обеими странами, в достаточной степени оставляя без внимания неприязнь, чтобы иметь с ними дело.

Отказ Монтени от поддержки Ватичинской церкви нанес серьезный удар по ее отношениям с Водачче. Тем не менее, вместо того, чтобы прекратить деловые отношения, водаччанцы берут в портах с монтенцев налог на торговлю в три раза выше обычного. Многие придворные верят, что водаччанские принцы тайно поддерживают кастильскую свободу и при помощи флота снабжают захваченную страну продовольствием и оружием. Водаччанцам хотелось бы использовать монтенскую войну для возвращения престола ватичинской власти к себе на родину. Если кастильский народ согласится на это, Водачче, скорей всего, поддержат его страну и ее борьбу за свободу более открыто.

Айзен для Водачче — метафора, свидетельство того, что происходит с неразумными правителями, которые плохо заботятся о своей власти. Разоренные

земли и погрязшее в распрях дворянство кажутся карой Теуса – тем, чего водаччеанцы отчаянно стараются избежать в своей стране. С тех пор, как Айзен пал, налог в пользу церкви для ватициников была увеличена на десятую часть. Но помимо этого Водачче считает Айзен надежным союзником и охотно снабжает деньгами и вооружением айзенских наемников, желающих действовать в ее интересах.

Отношения Водачче с Уссурой зыбки. Между этими государствами высока вероятность войны; различия в религии и магии служат основанием для препирательств в политических переговорах, и обе страны являются конкурентами в торговле (хотя и не широкой) с катаяцами и Империей Полумесяца. Уссура следит за Водачче с опаской, постоянно высматривая, не выказывают ли принцы признаков враждебности.

Но единственное государство, с которым Водачче официально ведет войну – это Вендель и его торговая лига. Эта война ведется не посредством пушек и мушкетов, но при помощи денежной системы и торговых соглашений, хотя простым людям было бы сложно объяснить различие. Иногда водаччеанские корабли даже открыто прибегают к помощи вестенских пиратов, пытаясь поставить в тупик своих соперников. Распад Вендельской Лиги – цель, объединяющая Семерых Принцев, и они никогда не позволят Великой Игре помешать выполнению этой цели... по крайней мере, так они говорят. Но наиболее вероятно, что их единство будет длиться лишь до тех пор, пока один из принцев не будет нести постоянные экономические или военные потери от вендельцев – и тогда хищники Водачче возобновят междоусобную вражду.

НАРОД

Общественный строй Водачче в высшей степени расслоен, и роли в нем строго определены и находятся под пристальным контролем. Водаччеанцы учатся знать свое место и повиноваться вышестоящим.

В то же время Великую Игру движут притязания мужчин и женщин, стремящихся занять более высокое положение. Водаччеанское возрождение позволило купцам и ремесленникам занять новое положение, а принцы всегда основывали свою власть скорее на личных умениях, нежели на высоких титулах. Хотя классовые различия как всегда жестки, умный человек, безусловно, может преодолеть их, пользуясь своим талантом.

Превыше всего водаччеанцы ценят силу: силу воли, силу убеждения, силу оружия. Тот, кто остался на ногах последним, всегда прав, и никто никогда не уклоняется от вызова. Эта сила, какую бы форму она ни принимала, сочетается с равной степенью гордости. Водаччеанцы работают не покладая рук, чтобы выполнить поставленные цели, и не стесняются возвещать о своих достижениях. Обе эти черты находят естественное продолжение в Великой Игре, которая дает средства для того, чтобы самые хитроумные (или самые безжалостные) могли отличаться, предоставляет широкое поле деятельности, на котором они могут добиться успеха.

Также водаччеанцы любят проводить время в поединках – как в переносном, так и в прямом смысле. Хотя дуэли до летального исхода относительно нечасты, несмертельные поединки происходят каждый день. Почти у всех мужчин-водаччеанцев есть шрамы, полученные в поединках на клинках или ножах, а в трактирах постоянно происходят драки. Еще жители Водачче любят спорить и могут часами напролет участвовать в словопрениях. Бывает, что торговля прекращается, пока ведутся споры с упрямым покупателем, а дворяне увлекаются дискуссиями на философские темы.

Водаччеанские представления о чести занимают важное место в национальном характере, поскольку сосредотачивают внимание на достоинствах и определяют более благородный тип силы. Мужчины придают очень важное значение своему слову и никогда не нарушают данного обещания. Кроме того, дружба многое значит для водаччеанцев, и верность для них дороже золота. Другие народы, наблюдая за Великой Игрой, усмеваются при одной мысли об этом, но водаччеанцы относятся к этому очень серьезно. Конечно, также они определяют свои представления о чести жесткими рамками и порой следуют букве своего намерения, не учитывая духа. Это позволяет им сохранить свою честь – и свою гордость, – играя в Великую Игру.

Более подробно о водаччеанской чести рассказывается в четвертой главе на страницах 87 и 105-106.

КИМБРЫ

"Я не человек Бернулли, не человек Виллановы, не человек Фалиши. Я просто человек. Только и всего".

Арусато, кимбр

По деревням и городам Водачче странствует необычная группа людей, не претендующая на

постоянное место пребывания в землях кого-либо из семи принцев. Кимбры лучше всего могут быть описаны как вольные странники, занимающиеся трудом и ремеслом.

Водаччанские кимбры никак не связаны с кочевниками Северной Тейи и не признают ни прямых, ни косвенных генеалогических связей с ними. Напротив, кимбры – верные водаччанцы, но считают себя лишь уроженцами края или страны, но не обывателями какого-либо княжества или области. Они представляют собой род немногочисленных меньшинств, разбросанных по Водачче. Крупные общины кимбров проводят зиму у подножия гор Пало Олимпия или в ватицинских аббатствах. Они работают за еду и кров и обычно занимаются ремесленной деятельностью и наемным трудом, не оседая ни в одном из мест. Несколько более постоянных поселений кимбров находится в землях Фалиши и Вестини; самые известные из них – Люзерна, Беллуно и Удине. В этих поселениях в любое время редко находится более пятисот человек, и в пределах полугода все население может смениться, поскольку кимбры постоянно путешествуют.

Впрочем, среди кимбров есть общие соглашения. Немногие из тех, кто не принадлежит их роду, знают, как они распознают друг друга. Они используют цветные лоскутные (пестрые) флаги для обозначения поселений или союзов и говорят на особом водаччанском диалекте, содержащем многое из древнего Тейянского языка. Говорят, что первые кимбры были потомками беженцев из Нумы и кресентских воинов, оставшихся в Водачче после крестовых походов. Несколько веков назад в ряды кимбров влились и другие племена, главным образом из Айзена и с более отдаленных северных земель. Кимбры радушно принимают хороших лесорубов и плотников, поскольку эти работники уже знают, как жить своим трудом. Кимбры редко доверяют чужакам, и последним сложно получить разрешение путешествовать с их народом или посетить одно из их поселений. Кимбры не особо доверяют и дворянам, да и вообще не склонны разглашать своих секретов. Впрочем, им присущи твердые представления о водаччанской чести, и после того, как кто-либо проявит себя как стоящего человека, кимбры беспрекословно будут готовы постоять за него.

ТРИ ЖЕНЩИНЫ ВОДАЧЧЕ

Старые крестьяне говорят, что в Водачче три женщины. В определенном смысле это так.

Во-первых, в Водачче есть ведьмы судьбы, правя-

щие из-под завесы женского мира. Все прочие женщины должны уважать их, опасаясь их колдовства, а все мужчины понимают, что Ведьмы держат судьбу в своих руках. Хотя им не дают образования и держат их взаперти, у них больше власти, чем у всей остальной части Водачче.

Во-вторых, есть куртизанки. Пускай они и не столь могущественны, как ведьмы судьбы, но у них есть другие пути осуществления власти. В отличие от ведьм, им позволено учиться читать, и многие из них могут посоперничать в образованности и с мужчинами. Их власть менее устойчива, но более открыта, мужчинам нравится слушать рассуждения куртизанки о математике или алхимии, но с увяданием красоты она теряет и слушателей.

В-третьих, есть сенцависты – «невидящие» дворянки. Этим женщинам приходится тяжелее всего в Водачче, поскольку они не могут быть ни ведьмами судьбы, ни куртизанками. Они не получают ни уважения подобно ведьмам судьбы, ни образования подобно куртизанкам. Сенцависты нередко становятся частью приданого сестры-ведьмы – «второй женой». Водаччанское общество называет этих дополнительных жен ведомами. Настоящие Ведьмы Судьбы никогда не бывают вторыми женами – они не потерпят оскорбления. Но сенцавистам редко предоставляется выбор. Не обладая ни магией, ни преимуществами образования, они мало что могут предложить водаччанскому обществу. Бывает, что куртизанку могут взять в ведовы, но в таком случае она должна покончить с прежней жизнью, одеваться, как подобает женам, и беспрекословно подчиняться правящей ведьме судьбы – первой супруге дворянина. Подобные случаи редки и главным образом происходят с теми куртизанками, чья красота начала увядать, – и немногие из них переживают это испытание. Судьба никогда не бывает добра к ведомам.

ДИЛАТЕНТЕ

В Серине, на острове Вестини, находится небольшая школа-пансион для ведьм судьбы, известная как Дилатенте. Не всякая благородная водаччанка может поступить в эту школу. Семь принцев строго присматривают за школой, чтобы убедиться, что там обучают только «женским обязанностям», таким, как кулинария, домоводство и выполнение желаний мужа. Но многие ведьмы судьбы знают, что помимо обычных занятий Дилатенте дает возможность научиться большему, чем позволяет положение учениц в обществе.

Дилатенте продолжает существовать в рамках закона гласящего, что ведьм судьбы никогда не учат читать и писать — они не могут получить классическое образование, иначе поплатятся жизнью. Впрочем, водаччеанские законы не говорят, что нельзя читать что-либо вслух для ведьм судьбы, и таким образом многие дворянки, проходящие обучение в Дилатенте, понимают больше, чем позволяют знать об этом другим. Их учат основам арифметики, литературы и естествознания наряду с «женскими обязанностями». Ведьмы судьбы проводят свои занятия по шитью в близлежащих библиотеках, где они спокойно слушают тех, кто там занимается. Библиотеки поощряют чтение вслух, и многих куртизанок, желающих улучшить положение женщин в Водачче, посылают «учиться» в Серине.

Самые способные девушки в Дилатенте тайно получают еще большие возможности. Поздно ночью, когда шпионы принцев спят, они покидают школу в нарядах куртизанок, а затем идут в библиотеки, чтобы вкусить запретный плод. Их броские платья отводят подозрения, позволяя им читать все, что они пожелают. Сама синьора Вестини присматривает за девушками и редко позволяет участвовать в «дополнительных занятиях» более чем двум или трем за семестр (большее число могло бы навлечь подозрения). Но благодаря ее усилиям десятки водаччеанских ведьм судьбы знают о мире намного больше, чем предполагают их мужья.

ТЕССАТОРЕ

Могущественная власть Сорте нуждается в некотором контроле, большем, чем ограничения в обществе, накладываемые на практикующих эту магию. У самих ведьм судьбы есть правящий совет, если это можно так назвать, известный как Тессаторе (это слово означает «ткачихи»), в который входят самые старые и могущественные вершительницы судьбы в Водачче. Пожилые, осторожные, они служат оплотом культуры и традиции и решительно противостоят изменениям в обществе. Когда ведьма судьбы нарушает культурные нормы в Водачче, принцы должны посоветоваться с Тессаторе, чтобы назначить наказание. Обычно мужчинам позволяют вершить справедливость в соответствии со своими представлениями о ней, но если виновная ведьма по какой-то причине воспротивится, Тессаторе берут дело в свои руки. Они переделывают нити и изме-

няют судьбу, чтобы свести отступницу с ума, погубить ее близких или добиться чего-то еще более худшего. Наказание от рук Тессаторе всегда сурово и часто несет смерть.

Тессаторе собираются лишь изредка, но в каждом городе имеют свой круг приближенных. Чтобы вступить в совет, нет жестких правил; когда вас возьмут, вы узнаете. Даже семь принцев боятся Тессаторе, хотя никогда не скажут об этом вслух. Это самые могущественные вершительницы судеб, практикующие Сорте, вдовствующие императрицы водаччанского народа и хранительницы закона и порядка в мире женщин.

С ними шутки плохи — даже для мужчин...

МОНАСТЫРИ

После помолвки в Водачче отец предоставляет женщине две возможности — выйти замуж за того, кого он выбрал для нее, или удалиться в монастырь и провести остаток своей жизни в созерцании и прославлении Теуса. Хотя и немногие ведьмы судьбы выбирают второе, дочери, не наделенные магическими способностями, — те, кому иначе было бы суждено стать ведовой своей сестры, — часто принимают монашество.

Женские монастыри занимают странное промежуточное положение в водаччеанской политике. Монахини не принадлежат миру женщин и не участвуют в Великой Игре, но они не забыты. Они проводят дни в молитвах и благотворительных делах Церкви. Монахиням не разрешается покидать земель монастыря, но тем, кто живет пред очами Теуса, разрешается свободно разговаривать друг с другом и даже учиться читать — но лишь книги Теуса и лишь на благо Церкви. Слишком часто ведьмы судьбы уходят в монастырь в опасной надежде на совмещение магии и образования.

Чтобы воспрепятствовать этому, Церковь наложила строгие ограничения на монахинь. Ведьмы судьбы, которые уходят в лоно Церкви, должны дать серьезную клятву никогда не применять магию. Если станет известно, что монахиня использует Сорте, или на нее лишь падет подозрение, ее сожгут на костре как еретичку. Риск невероятно велик, но и награда высока. Для ведьмы судьбы перспектива образования — даже ограниченного, получаемого под надзором Церкви, — достаточно соблазнительна, чтобы воспользоваться этой возможностью.

КУРТИЗАНКИ

Обучение куртизанок – самая полная перспектива образования в Водачке, даже в большем объеме, чем образование, которое получают мужчины-дворяне. Хорошая куртизанка должна уметь вести беседы на невероятное множество тем – от политики до математики, от мореплавания до развлечений. Они должны быть интересными, остроумными, смысленными и красивыми. Те, кому это не удастся, попадают в захудалые бордели, где развлекают моряков и путешественников. Те же, кто преуспевает, могут править целым островом, став приближенной знатного принца.

Различие между триумфом и трагедией – на острие бритвы. Одно неверное слово – и в остальном совершенная куртизанка обратит на себя гнев дворянина. Она может достаться ревнивому кавалеру, который будет бить ее за малейшие признаки невнимания к нему. Что еще хуже – куртизанку может нанять мужчина, не увлеченный ей, он будет причинять ей боль и страдания, чтобы мучить ее более преданных поклонников. Жизнь куртизанки опасна, и, если она неосторожна, коротка.

Впрочем, все может сложиться иначе. Искусная куртизанка может найти дворянина, готового на все ради нее. Она может сокрушить его дух и завладеть его душой, сделав его своей марионеткой. Затем она становится подлинной правительницей его земель – и для этого у нее есть ум, образование и талант. Куртизанки играют в опасную игру, но играют, чтобы победить.

Куртизанки, как правило, происходят из крестьянства, или их могут продать в гильдию куртизанок их отцы – мелкие дворяне, предпочитающие зарабатывать на своей дочери, а не платить за приданое, которое они не могут себе позволить. Никакая женщина, владеющая Сорте (а проверки весьма строгие), не может стать куртизанкой, и благородным сенсавистам редко позволяют вступить в гильдию. Такая женщина может владеть Сорте, несмотря на все проверки, а дворянин никогда не доверяет куртизанкам из другого благородного дома, ведь она может остаться верной своей семье и предать его.

В дополнение к прочим опасностям, куртизанки должны постоянно защищаться от своих самых опасных соперниц – ведьм судьбы. Ведьмы судьбы обладают силой Сорте, способностью изменять судьбу. Если они узнают, кто является любовницей

их мужа, они могут приревновать и возжелать мести. Если куртизанке повезет, ее просто убьют. Те, кому не повезло, сходят с ума, или же сила Сорте отвращает от них удачу. Куртизанок учат скрывать свои истинные имена, личности и внешность различными путями, и часто они превосходно владеют маскировкой и скрытностью. Уступчивые мужчины упрощают дело, и многие куртизанки обзаводятся могущественными любовниками только для того, чтобы уберечься от интриг ведьм судьбы.

БЕГЛЯНКИ

Не все водачкеанские женщины следуют законам общества. Некоторые пытаются уйти от судьбы, сбежав от семи принцев и пытаясь найти свое место за пределами страны. Это действительно приносит несчастье семьям таких женщин, поскольку часто их будут презирать, могут заключить в тюрьму или даже пытаться, чтобы принудить беглянку вернуться. Многие водачкеанские фехтовальщики занимаются отслеживанием заблудших ведьм судьбы или сенсавист и преданием их водачкеанскому правосудию. Эти душегубы обычно действуют от имени принца и имеют право возвращать беглянок в Водачку. По возвращению суд, как правило, скор, а приговор всегда один и тот же: смертная казнь через сожжение.

ВОДАЧЧЕ И ГИЛЬДИЯ ФЕХТОВАЛЬЩИКОВ

В большинстве Тейяньских стран дуэли были запрещены законом, и исключение было сделано только для Гильдии Фехтовальщиков. В Водачке это не так. Дуэли здесь – часть повседневной жизни, и ни у кого нет ни малейшего намерения делать их исключительным правом членов Гильдии. Большинство водачкеанских дворян обучалось в Амбродже и других школах, *de facto* делающих их членами гильдии. Столь большое число последних делает правило Гильдии, касающееся вызова других членов, излишне ограничивающим: если все состоят в Гильдии, никто не может вызвать другого на дуэль, следуя правилу. Большинство водачкеанцев в лучшем случае признают верность Гильдии на словах. В самой Гильдии подумывали о том, чтобы принять меры против нарушений в Водачке, но отказались

от этого намерения после происшествия с Джованни Виллановой. Коварный принц убил противника на дуэли при свидетелях, и Гильдия послала десятых умелых фехтовальщиков, чтобы выразить ему свой протест. Время от времени он присылает части их тел в управление Гильдии, напоминая о том, что не следует вмешиваться в водаччанские дела. Гильдия поняла намек и позволяет проводить дуэли в стране согласно местным обычаям.

ЭКОНОМИКА

Хотя Водачче отличается изобилием природных богатств, ее экономическая сила основывается главным образом на торговле. Флоты торговых принцев бороздят земной шар в поисках новых рынков, а соседство с Империей Полумесяца обеспечивает их диковинными иноземными товарами. Водаччанские ремесленники входят в число самых прославленных в Тейе и снабжают принцев бесчисленным множеством надежных товаров для торговли. Сами принцы усиливают наплыв посредством выгодных пошлин и торговых соглашений, а менялы получают значительные суммы для управления обращением иностранных монет. В итоге на водаччанской экономике основана невероятно сильная власть.

Впрочем, недавно ситуация начала меняться. Наступление Вендельской Лиги в последнее время происходит более решительно, а запутанная политика Водачче не позволила принцам ответить на этот вызов как можно скорей. Хотя они до сих пор сохраняют экономическое господство в Южной Тейе, их привычное влияние постепенно ослабевает. Если они не примут срочных мер, то могут уступить свою величайшую власть выскочкам из Кирка. Основная валюта Водачче — медная *республика*, оставшаяся со времен Древней Империи. У некоторых принцев в хождении также имеются медные *сенаторы*, каждый из которых равен половине республики. Республики делятся на медные *седило* или престолы; в одной республике десять седило, а в сенаторе — пять. И седило, и республики можно обменять на гильдеры — но только при посредстве профессионального менялы — разумеется, одобренного принцами. Подобный обмен редко выгоден для чужестранцев; обычно лучший курс обмена — пять гильдеров за один седило. Вендельцы отвечают установлением курса обмена в полторы республики за один гильдер, что подрывает влияние водаччанской валюты за границей.

Но главная задача менял — добиться того, чтобы монеты из благородных металлов не использовались в водаччанской экономике. Расточительное семейство Лукани первым учредило использование только монет из недрагоценных металлов в денежной системе, но другие семейства довольно быстро последовали этому примеру. Вскоре тратить серебро или золото было запрещено законом, а меняльные лавки разрослись как грибы после дождя. Это увеличило доходы принцев (благодаря пошлинам за



обмен, налагаемым на лавки) и также объем золота и серебра для внешней торговли и украшения дворцов. Как и следовало ожидать, принцы не были довольны тем, что вендельские гильдии развили этот проект и ввели бумажные деньги вместо металлических, распространив нововведение на все валюты материка. Смогут ли принцы приспособиться к новой финансовой угрозе, покажет время.

АРХИТЕКТУРА

Если в других странах хвалятся своими драматургами или учеными, водаччанцы гордятся прекрасными архитектурными стилями, созданными в их стране. Переход от позднеготической архитектуры к стилю тейянского возрождения, называемому «барокко», различается от страны к стране. В таких странах, как Монтень и Водачче, этот стиль и мода на него сформировались намного раньше, чем в других. В таких, как, например, Уссура, он даже не появлялся.

В Водачче всегда и повсюду можно увидеть античные строения (или по меньшей мере руины). По причине знакомства с такой архитектурой и презрению к ней, водаччанские архитекторы никогда не стремились развить готический стиль до такой степени, как в других странах. Вместо этого они создали совершенно новый подход, подражая в своем архитектурном стиле усердному строителю – пауку. Стиль барокко в архитектуре ценит плавность в пространстве. Вместо громоздких колонн и арок водаччанские архитекторы используют тонкие витки и стальные изгибы. Изящество, а не впечатление силы, – это стало формулой таких зданий. Архитектура барокко вкупе с живописью, скульптурой и декором оживляет пространство. Яркие цвета, скрытые источники света и пышные материалы стремились обмануть чувства. Живописные изображения облаков и звездного неба, прославленные потолки создают эффект неба.

Главные черты искусства барокко включают в себя ощущение движения, силы и напряжения (как действительного, так и подразумеваемого). Сильные контрасты света и тени часто производят сильное впечатление. Созданный в процессе реконструкции Дионнского Университета после того, как землетрясение сотрясло остров около шестидесяти лет тому назад, стиль барокко сразу же закрепился и прошел по Водачче, как огонь. Духовность, непосредственность и индивидуализм – все это часто присутствует в искусстве барокко. Фасад в этом стиле легко узнать благодаря множеству уровней

колонн. Статуи, помещенные в ственные ниши, составляют единое целое со зданием.

Конструкция зданий барокко с легкостью включает их в окружающее пространство. Водаччанские здания часто сливаются с улицами, окружающими их, и церковь может искусно переходить в сад или в близлежащий замок. Все части архитектуры барокко образуют изящное целое – подобно гигантской, постоянно разрастающейся паутине исполинского паука.

БАРОККО

Когда барокко распространилось за пределами Водачче, оно подверглось изменениям в каждой из стран, в которую оно было перенесено. Различные вкусы и мировоззрения преобразовали изящество первоначального стиля творчества, и подлинное барокко слилось с местными традициями. В некоторых областях оно стало более причудливым (в частности, в среде пылкой религиозности Кастилии), а в других было умерено, чтобы отвечать более традиционным вкусам. Но нигде на материке нет более чистого стиля барокко, чем в Водачче.

В Монтени стиль барокко называют «рококо», и его наиболее полное выражение было задействовано в интересах монархии. Император Леон XIV осознал значимость искусства как средства пропаганды, и его дворец в Шарузе – с помпезным сочетанием архитектуры, скульптуры, живописи, убранства и садов – представляет собой один из самых ярких примеров слияния искусств в барокко.

КАТАКОМБЫ

Если шедевры барокко возвышаются над землей, под ней скрывается архитектура совершенно иного типа. На водаччанских островах находится большая сеть пещер и катакомб, которые водаччанцы используют в своих целях. В основаниях башен находятся кладовые, тайные ходы и туннели, сделанные на основе катакомб. Браконьеры и другие преступники заключают тайные сделки в этих ходах, а в некоторых городах там живет беднота. Впрочем, главным образом они используются как склепы, где погребают мертвых города. Поскольку над землей мало места для кладбищ, катакомбы служат подходящими могилами для умерших. Крестьян и других горожан обычно погребают в братских могилах, где ставятся тесные ряды гробов из грубого камня. Более зажиточные могут позволить себе приличные могилы, а дворянские семьи часто владеют

фамильными склепами, расположенными под их богатыми поместьями.

Самые глубокие пещеры спускаются намного ниже уровня моря – известно, что они бывают затоплены во время особо сильных приливов. Хотя некоторые археологи выражают желание исследовать подземные сооружения Водачче, затопление делает подобную работу чрезвычайно сложной. Вдобавок к этому, зловещие создания, известные как склеповые гули, часто обитают в катакомбах, питаются падалью и пришлецами, повстречавшимися с ними себе на беду.

ИСКУССТВО

Во всем искусстве Водачче, как и в архитектуре, преобладает стиль барокко, соответствующий призыву Ватиканской Церкви 1563 года творить искусство, которое будет поучать и развивать благочестие. После смерти Иерофанта этот призыв усилился, и церковь стала поддерживать искусство как средство возрождения веры в душах и прославления Теуса. Некоторые из первых наиболее влиятельных художников были членами семьи Кардуччи. Водаччанская художница Соня Кардуччи, бедная ремесленница, пришла к славе после того, как в ее искусстве проявилось подлинное величие. Вероятно, она развила совершенную технику барокко, и многие водаччанские дворянки начали заниматься живописью, музыкой и другими женскими искусствами в память о ней.

В настоящее время известные художники, такие, как лихой рубака Гуидо Рени, благородный и элегантный Доменико Дзампери дела Вилланова (которого восторженные поклонники называют Доменишино) и Франческо Альбан, «мрачный поэт» Южной Водачче, оказывают сильное влияние на творческие настроения в стране. Другие страны посылают своих художников на острова семерых принцев в надежде поучиться у мастеров. Монтенские художники Николя Пуссен и Клод Лоррен основали большие галереи в городах Фонтайне и Рейнашенца. Этим двум иностранным художникам присуща более естественная манера изображения, которую местные художники включили в стиль барокко.

Художник и архитектор Бенциди Пофичаре в настоящее время играет главную роль в нумской скульптуре барокко. Его работы создают эффекты напряжения, сильных светотеневых контрастов и впечатление пестроты цветов за счет угла света и окружающей обстановки. Фонтаны Пофичаре



превозносят как шедевры, и у него часто просят воссоздать его величайшие работы для площадей Дионны, Гайегоса и далекого Шаруза. Но скрытный художник отказывается продавать свои чертежи и никогда не покидает континентальной части Водачче по какой бы то ни было причине, невзирая на цену или заказчика.

В Водачче всегда были античные нумские здания и скульптуры, или по меньшей мере их руины, и поэтому традиционно почитаемый готический стиль никогда не процветал так, как в Монтени и Авалоне. В современной скульптуре, во многом как и в живописи, используются яркие цвета, скрытые источники света и роскошные материалы, посредством которых скульпторы стремятся обмануть чувства. Работу водаччеанца в искусстве легко распознать по новому стилю барокко, паутинообразным наложениям и пересечению лучей света, а также включению элементов скульптуры и архитектуры во все части композиции.

ТКАЦКОЕ РЕМЕСЛО

Один из самых известных элементов водаччеанской культуры – ткачество. Хотя изначально это было женское искусство, оно стало так высоко цениться, что многие из нынешних мастеров ткачества – мужчины. Но все же дворянки Семи Домов занимаются ткачеством в порядке вещей, и выставки и показы проходят на каждом великосветском собрании. Современное ткачество содержит в себе большее, чем создание полотна; действительно, немногие профессиональные ткачи изготавливают одежду; те же, кто этим занимается, считаются лишь новичками или подмастерьями. Настоящие водаччеанские ткачи создают гобелены, отличающиеся превосходными цветом и текстурой, и сплетение нитей ткани подобно штрихам кисти самого искусного художника.

ЖИВОПИСЬ

Искусство живописи в Водачче быстро пришло в упадок после великой Сони Кардуччи. В этом году больше всего внимание публики привлекают темные тусклые картины с яркими вспышками света, в следующем году образец может совершенно измениться, и с каждым изменением мастерство понемногу убывает.

Один живописец, юный мечтатель по имени Джозеппе Рагацци, получил определенную поддержку водаччанского дворянства. Работы Рагацци, посто-

янным заказчиком которых стал кардинал Бенедетто Сан Вито, – превосходные фрески, изображающие истории из жизни Пророков. Хотя эти фрески очень хорошо принимают, немногим удастся их увидеть, поскольку они находятся там, где созданы.

ЛИТЕРАТУРА

Поскольку женщины благородного воспитания не могут читать и писать в Водачче, литература является главным образом деятельностью мужчин.

Античная литература на протяжении сотен лет играет главную роль в Водачче, и каждый ребенок вырастает на все тех же легендах о богах и героях, что и его предки. Несколько нумских поэтов составили антологии самых известных мифов, которые можно увидеть в доме каждой грамотной семьи в стране.

Современная водаччеанская литература делится на два основных жанра: исторический и низкий. Большинство работ пишется только для развлечения, но бытовая литература все же уступает место более сложным произведениям. Произведения эпического жанра или о виртуозной политике имеют большой успех; романы обычно терпят сокрушительный провал. Ряд философских очерков о Монтени приобрел известность в главных университетах Водачче, но это нежелательные темы для разговоров на светских приемах.

ОПЕРА

"Они не пели, они не танцевали; следовательно, они не развлекали".

Принц Винченцо Калигари

В Водачче нет театра; там есть опера. Если в пьесе нет музыки и песен, вероятно, ее поднимут на смех задолго до того, как она будет поставлена при дворе кого-либо из Семи Принцев. Все новые драматические жанры терпят сокрушительный провал в этой стране, и любой драматург, который собирается заработать на постановках в Водачче, должен обладать хорошим чувством ритма и слухом. От пьес о войнах до романтических оперетт водаччеанские драматурги придают особое значение сложному сплетению звучания и сюжета. Нынешний фаворит оперной сцены – Бартоломеус Коррадин, новый представитель большой династии композиторов, пользующейся поддержкой рода Вилланова.

Театры в Водачче – большие, сложно устроенные здания с искусно разработанной акустикой. Ведьмы

судьбы часто принимают участие в их строительстве, вплетая звуки каждого сооружения в сеть нитей СORTE, которые управляют судьбой этих зданий. Каждый театр принадлежит одной труппе, которая делает его основным источником своего дохода и ревностно охраняет тайны и секреты его акустики. Народная музыка, творение крестьян Водачче и других стран, пользуется интересом и имеет большой успех в водаччеанском театре, как и звуки редких музыкальных инструментов Империи Полумесяца и Катая. Многие современные оперы используют эти составляющие, сочетая звуки новым и необычным образом. Разумеется, самые выдающиеся оперные театры быстро подхватывают необычные звуки или проявления музыкального таланта, постоянно стремясь усилить свой авторитет и славу среди семерых принцев.

МУЗЫКА

Таким образом, музыка также востребована в Водачче – особенно сложные серьезные баллады и произведения древних айзенских музыкантов. Водаччеанская музыка бросает серьезный вызов простому Тейянскому слушателю, поскольку она представляет собой изысканное сплетение звуков сотен инструментов, и в одном музыкальном произведении сменяется до пятнадцати тем.

Композиторы из других стран часто пытаются переложить и исполнить водаччеанские произведения – во многом к собственному разочарованию. Магия СORTE занимает существенное место в каждом произведении, поддерживая ритм и темы на протяжении исполнения и определяя предельную продолжительность для каждого звука. В Авалоне сиды ценят водаччеанские музыкальные произведения куда больше, чем люди, и авалонские дворяне рассказывают истории о водаччеанских концертах, которые исполняют для Королевы Благих ее подданные. Говорят, что такие концерты могут длиться до десяти дней и держат сидов в состоянии трепетного восхищения – так, что они вообще не замечают хода времени.

РАЗВЕДЕНИЕ ПАУКОВ

Одно из прочих занятий в стране представляет собой разведение пауков как домашних животных. Если в некоторых частях Тейи друзья человека – кошки и собаки, в водаччеанских башнях нет места

для столь больших животных, и таким образом паук представляется естественным выбором для водаччеанских дворян.

Хотя в Водачче много кошек, ведьмы судьбы отказываются держать их у себя; на их взгляд, содержание таких животных приносит неудачу. Это не значит, что ведьмам судьбы не нравятся кошки; на самом деле обычно они очень любят животных. Однако ведьмы хотят, чтобы такие гордые и благородные создания жили на свободе, а не содержались бы в неволе. Ватинские церкви оставляют во дворах еду для многочисленного поголовья бродячих кошек Семи Островов, и пожертвования благородных домов часто специально предназначены для того, чтобы было чем заполнить эти маленькие кормушки. Но немногие водаччеанцы держат кошек как постоянных питомцев, предпочитая позволять животным гулять, где им заблагорассудится.

Но водаччеанские пауки – другое дело. Яркого окраса или тускло-черный, паук воплощает сущность водаччеанской ведьмы судьбы, которая часто дрессирует или разводит свои собственные семейства пауков. Определенные породы пауков водятся только в Водачче, как вследствие сложности их разведения, так и по причине изменений судьбы, производимых для того, чтобы приспособить пауков к выполнению совершенно неестественных задач. Многие ведьмы судьбы владеют сферами с пауками, которые испускают фосфоресцирующий цвет, а некоторые приучают пауков неподвижно сидеть в волосах (в качестве накладки) на протяжении всей ночи.

Разумеется, в пауках для этих целей нет недостатков; Водачче кишит ими. Одни пауки вырастают до размеров обеденных тарелок, другие же столь крошечны, что их можно увидеть лишь в большом скоплении. Эти существа различаются и по своим способностям, но самые успешные разводчики утверждают, что их пауки столь же умны, как и собаки, и могут научиться выполнять простые трюки и команды.

Вдобавок к этим «ручным» породам, в водаччеанских болотах водятся дикие пауки, вырастающие до невероятных размеров, с легкостью способные съесть человека. Такие пауки никогда не приручались, хотя ведьмы судьбы хотели бы сделать их своими питомцами. Более подробно о гигантских пауках можно узнать из раздела «Новые монстры» в конце книги.

ТЕНИ ВОДАЧЧЕ

Великие творцы Водачче изменили мир посредством своего вдохновения и дел. Некоторые из них известны по всей Тейе, в то время как другие считаются местными героями и водаччеанскими святыми. Здесь о них рассказывается как о части культуры страны и в качестве необходимого экскурса для игроков, желающих создать водаччеанских персонажей.

СКАРОВЕЗЕ

Кристофоро Скарровезе, мелкий дворянин из рода Калигара, родился в 1369 году в северной провинции Мантуя на границе с Айзенном. Его сходные трактаты, «Средства к целям» и «Победа», стали известны за понимание и истолкование политики, а термин, обозначающий водаччеанское маневрирование и политические поединки, «Великая Игра», используется и по сей день.

Свое детство, о котором практически ничего не известно, Скарровезе провел в Фонтайне, и главным политическим опытом, полученным в юности, было наблюдение за принцами Калигара издали. Его писательская деятельность началась, когда принца Савонаролу Калигару казнил собственный сын. Вскоре после этого Скарровезе приступил к написанию «Свободы», где исследовал политический переворот, начавшийся семь лет назад и завершившийся гибелью принца. В своей работе он обратил внимание на современные политические игры и союзы и получил знания о пространной сети связей и предательств, властвующей над благородными домами Водачче. После издания «Победа» получила большую известность в Фонтайне и Северной Водачче, и вскоре за ней последовала более объемная работа Скарровезе, «Средства к целям».

Никто не имел большего влияния на Скарровезе и его трактаты, чем Копелло Бьянко, купец, происходивший из некогда знатного рода Лоренцо. Хотя Бьянко не имели ни титулов, ни сана принца, они управляли дворянством посредством кредитования и шантажа. Копелло был коварным и жестоким человеком, очень похожим на одного из персонажей, изображенных в «Средствах к целям». Хотя в действительности Скарровезе не одобрял его политики, он полагал, что правитель, подобный Бьянко, мог бы объединить Водачче – что было целью всей жизни Скарровезе.

Посредством издания «Средств к целям», Скарровезе пытался завоевать расположение Бьянко, написав книгу о том, каковы, по его мнению, были их высшие цели и посвятив ее этой семье. Общественность была возмущена и оскорблена книгой. Люди поразились, насколько жестоким должен быть человек, чтобы производить манипуляции, изображенные в «Средствах к целям», и позволит ли Теус вообще прийти к власти такому негодяю. Но водаччеанское дворянство восприняло книгу как большой трактат об их образе жизни, и приняла его всем сердцем. Скарровезе был в ужасе, но не мог ничего поделать – по причине полученной славы, денег, которые она приносила, а также благополучия его жены и детей требовалось принять этот «успех». Хотя Скарровезе испытывал отвращение к тому, во что превратился его трактат, и к тому, каким образом Водачче усвоила его тактику, он ничего не мог поделать – поскольку желал оплатить расходы и не дать своей семье умереть с голоду. Скарровезе, философ по необходимости, больше не написал ни одной книги, и провел остаток жизни как прислужник Виллановы в Дионне. Он умер от загадочного пищевого отравления в 1412 году.

БЕНЦИДИ ПОФИЧАРЕ

Бенциди Пофичаре был, вероятно, величайшим скульптором в Водачче и, без сомнения, отцом современной архитектуры. Его стиль повлиял на современные здания и стал причиной того, что многие дворяне разрушили свои обычные жилища, чтобы Пофичаре мог перестроить их, создав прекрасные арки и шпили, немыслимые всего несколько лет назад. Хотя Монтень в настоящее время является законодательницей современной архитектуры, Пофичаре своими силами возвращает этот титул Водачче, соперничая с величайшими архитекторами Императора.

Сейчас Пофичаре – ведущий архитектор барокко в Нуме. В его произведениях используется Сорте, чтобы вытянуть высокие арки в древнесирнетском стиле посредством силы, поддерживающей опорные конструкции простого камня. Он использует сильные контрасты и разнообразие цветов, создавая немыслимые оттенки и доселе невиданные цвета. Некоторые из архитекторов, значительно более приверженных традиции, считают, что Пофичаре либо безумен, либо продал свою душу Легиону в обмен на талант; но это не мешает его творениям затмевать их работы.

ЛЕОТАНО ВИНЧЕНТИ

В конце XIV века кастильский ученый по имени Мануэл Крисолорас прибыл в Водачче, чтобы учиться при дворе принца Галлегоса Мондави из Галлили. Ко времени его смерти мир навеки изменился. Он занимался переводами древних философских трудов на современные языки, распространяя их мудрость и открывая новую эпоху просвещения – и возвращая язык Нумской Империи в повседневный обиход.

Величайшим из его учеников был Леотано Винченти, независимый ученый и студент Эленского университета. Винченти трудился на благо науки, создавая необычные механизмы и переводя книги с нумского на кастильский, языки Айзена и Уссуры и даже на авалонские диалекты. Когда Крисолорас умер, Винченти продолжил его работу и сам открыл новую эпоху.

Винченти сконструировал множество странных механизмов – от летающих машин до освещения, не дающего тепла. Он провел много лет в попытках разгадать тайну Философского Камня (загадочной вещи, которая, как говорится, может превратить свинец в золото) и в создании и использовании ловушек для морских чудовищ, чтобы выставлять последних напоказ. Он всячески пытался развить знания общества, распространять точные знания и уничтожать слухи и суеверия. На все – от водопроводов во дворцах знати до известного Ракеле в Гуарре де Пуэртоfino – оказали влияние его замыслы. Он знал около четырнадцати языков, мог писать обеими руками (в одно и то же время) и читать наизусть целые главы из Дитофана. Он строил сложные аэростаты, при полетах на которых требовалось управлять целыми десятками тросов. Многие из этих аэростатов были бережно помещены в музеи, но некоторые до сих пор используются в дворянских семьях.

Хотя многие принцы предлагали ему покровительство, он всю жизнь оставался в Эленском университете. Там он дал образование целому поколению студентов, проводя эксперименты во множестве областей. Хотя не он один был основоположником водаччанского Возрождения, Винченти, без сомнения, поспособствовал его расцвету, и безграничное преклонение водаччанцев перед ним не имело ничего общего с Великой игрой. Он умер в возрасте семидесяти шести лет, и его тело было погребено под Ракеле.



Религия

На всем протяжении человеческой истории, мир духовный главенствовал над земным бытием. В прежние времена люди видели Длань бога в ударах молний и в грохоте грома. Когда в мир пришел Первый пророк, религия обрела четко выраженную форму и свет ее знания докатился до благодатной паствы. Простая и понятная основа культа внедрилась в сердца и умы как простых, так и влиятельных обитателей Тейи, изменив социальное и культурное пространство государств.

Церковь базируется на принципах единственной веры и обещает спасение всем, кто исполняет волю Пророков. Водачче, в отличие от многих других стран Тейи, обладает самой преданной паствой верующих. Нигде люди так не верят в Пророков, как в этой древней земле. Обитателям Водачче нравится думать, что именно их страна породила новую веру, и первой восприняла священные обряды и ритуалы, дарованные Теусом. Кардиналы из всех сил питают и поддерживают подобное убеждение. Ведь оно увеличивает влияние религиозной организации.

Шестьсот лет назад трон Ватиканской церкви покинул страну и с тех пор жители Водачче ощущают в своем сердце незаживающую рану. Ведь верующие до сих пор считают Нуму религиозным центром мира. Иерофанты придерживаются той же самой точки зрения. Каждый год они пишут в Кастилию письмо, в котором призывают Иерофанта «вернуться домой». Водачанцы верят в Теуса, но при этом четко осознают, что будущее плетется не только нитями судьбы, но и деяниями конкретных людей, которые и формируют паутину событий. Именно поэтому они прикладывают максимум усилий к установлению изначального порядка.

Религия, Иерофант, Кардиналы и церковь играют

серьезную роль во внутренней и внешней политике Водачче. К сожалению, принципы церкви регулярно вступают в противоречия с принципами Большой игры. В большинстве случаев конфликт приоритетов завершается поражением церкви. Иерархи Водачче не закрывают глаза на жестокости политического противостояния, но при этом принципиально не вмешиваются в сложности светской жизни. Аристократия государства, благодарная церкви за невмешательство, поддерживает Ватиканскую политику в регионе, помогает финансами и ресурсами монастырям и ведущим религиозным деятелям.

Сблизившись, церковная и светская жизнь Водачче произвели на свет самые необычные социальные отношения. К примеру, ведьмы-судьбы, способные самостоятельно изменять будущее, посещают соборы и молятся Теусу за успешную реализацию тех или иных действий. Мужья молятся за благополучие своих семейств, но вечером возвращаются в дома любовниц и куртизанок. Жизнь в Водачче считается священной, но аристократы сходятся в дуэлях, которые временами завершаются смертельным исходом. Церковь с пониманием относится к подобным парадоксам и пытается примириться с ними или хотя бы сгладить их негативное влияние на социум.

Гости страны полагают, что аристократы Водачче благоговеют перед церковью. В действительности это не так, церковь для них, прежде всего политический инструмент. Стоит помнить, что представители Водачче контролируют пять из десяти архиепархий в Реформированной Ватиканской церкви – это позволяет аристократам управлять политикой религиозной организации. Если бы Иерофант был водаччанцем и жил в Нуме, торговые принцы превратили бы церковь в свою «идеологическую собственность».

Несмотря на сложности и коварство политических игр, Водачче остается домом Ватиканской церкви. Крестьяне каждое утро молятся Теусу, священники отпускают прохаживаемые грехи. Иные веры в стране не приветствуются, а поддержка принципами церкви считается обязательной и не обсуждается в аристократической среде. Даже Джованни Вилланова вынужден посещать церковь хотя бы один раз в неделю. Противиться «воле Теуса» он не может, ибо в противном случае, его политическое влияние будет полностью и безвозвратно подорвано.

ВЕЛИКАЯ ИГРА И ВАТИЦИНСКАЯ ЦЕРКОВЬ

Со времен Войн Иерофанта (AV 1012–1019) над Ватицинской церковью висит опасность глобальной ереси. В свое время ни Нумантийский ни Кастилийский Иерофант не смогли завоевать умы отвернувшихся прихожан. Однако с помощью аристократических денег церковь Водачче сумела добиться от церкви Кастилии признание вассальной зависимости. Уладив внутренние дела, церковь обещала принцам всемерную поддержку во всех замыслах и предприятиях (поддержку до тех пор, пока принцы будут идти по пути Пророков).

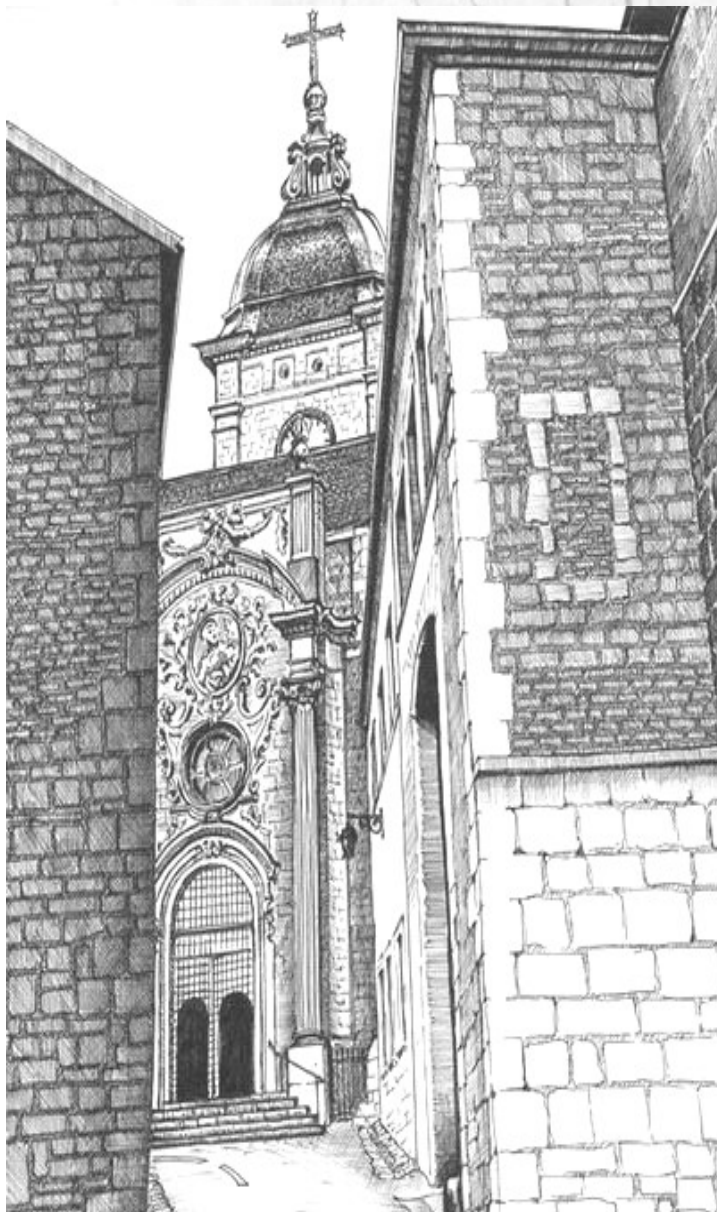
С новой серьезной опасностью церковь встретилась в начале 1300-х годов. Труды Скароезе изменили внутреннюю политику нации. Новая идеология показала изнанку политической борьбы в Водачче и вытеснила прежние ценности на социальную периферию. Противники Иерофанта, некогда молчаливо презиравшие церковь, подняли свой голос. На новый вызов Нума ответила изменением церковного статуса. Церковь превратилась в арбитра, способного решать самые сложные политические споры. Она стала балансирующей силой в Великой игре, посредником между принцами и попыталась сплотить нацию вокруг влиятельных аристократов. Нума же стала нейтральной землей, на территории которой ярые враги могли бы договориться об умиротворении.

Конечно же, вступив в Великую игру, церковь стала ее заложницей. Кардиналы начали активно применять методы Скароезе, но пошли при этом собственным уникальным путем. Более того, церковь попыталась оправдать используемые методы и реализуемые планы принципом общего блага. Однако подобный подход оказался полностью лицемерным. В него не поверили ни принцы, ни простые люди ни сами церковные иерархи.

СОБОРЫ И ЦЕРКВИ

Во многих городах Водачче церкви являются самыми крупными и яркими архитектурными ансамблями. В архитектуре церквей и соборов отражена история Водачче, ее нумантийский, готический и барочный период; нестабильность островного государства и метания его правителей. Когда принцы захватывали власть над очередным клочком земли,

они полностью перестраивали стоящую на нем церковь. Прежнее здание сносилось и на его фундаменте появлялся величественный собор, олицетворяющий собой влияние и власть аристократа. Стоит отметить, что чем старше церковь, тем больше архитектурных стилей нашло воплощение в ее формах. Иногда новая стилистика меняет лишь малые элементы конструкции. К примеру, архитекторы могут заменить старые нумантийские окна новыми – готическими. В иных случаях изменения оказываются более серьезными. Так, например, в большинстве старых церквей архитекторы избавились от прежнего интерьера, который был заменен новым – барочным. Кроме того, изменения коснулись внешнего вида алтарей, кафедр и колонн.





Герой

Принцы

ДЖЕСПУЧЧИ БЕРНУЛЛИ (Gespucchi Bernoulli)

"Империя Полумесяца требует к себе осторожного отношения. Она подобна куртизанке. Запугаешь ее недостаточно хорошо – не сумеешь прожить достаточно долго".



Бернулли издавна были добрыми ватиканиками. Никто не сомневается в их верности Церкви, а хорошие связи с высшим духовенством позволили принцам вести торговлю с Империей Полумесяца (торговые связи были установлены в 1250 году). Бернулли – единственная семья королевства, занимающаяся торговлей с Империей. Монополия

позволила Бернулли накопить достаточно денег, чтобы стать одним из богатейших родов Тейи.

Богатство Джеспуччи столь велико, что ему могут позавидовать многие люди, живущие в роскоши (в том числе и Император Монтени). Доходы от торговли с Империей и (опосредованно) с Китаем столь велики, что Джеспуччи не успевает толком потратить накопленное состояние. Бернулли слывет меценатом и покровительствует огромному количеству куртизанок, художников, музыкантов и прочих мастеров.

Бернулли поддерживает хорошие отношения с Империей Полумесяца и со своими торговыми партнерами в разных частях света. Хотя принц много лет не покидал пределов Водачче, его имя уважают

обитатели заповедных земель, что позволяет беспутным сыновьям Бернулли совершать такие поступки, за которые других людей ждала бы казнь.

Стоит отметить, что земли Джеспуччи практически не подвергаются ударам корсаров Кейред-Дина – их глава ценит доверие Бернулли и не желает резать курицу, несущую золотые яйца.

Джеспуччи активно поддерживает Церковь посредством ежегодных пожертвований. Вероятно, принц самый щедрый последователь церкви на Континенте. На его средства также содержится монастырь Св. Бальдараццо (где производится лучшее оливковое масло в Водачче, которое пользуется спросом даже у лучших поваров Кирка) и аббатство Святой Джованны.

Сыновья Бернулли Августин, Джузеппе и Доминик, вероятно, больше всех в Водачче прославились своими бесчинствами, несмотря на религиозные убеждения их отца. Все трое постоянно совершают торговые поездки в Империю Полумесяца и, теоретически, заведуют проведением коммерческих операций в описываемом регионе. Хотя им и удастся вести торговлю, семейное дело интересует их куда меньше, чем собственные удовольствия. Августин крепок телом и обожает удовольствия плоти, Джузеппе убивает людей ради собственного каприза, а Доминик злоупотребляет редкими наркотическими травами, произрастающими на востоке.

Сыновья Бернулли проводят большую часть времени в Империи Полумесяца, но их редкие визиты в Водачче завершаются грандиозными скандалами. К примеру, Фалиши до сих пор приводят свой дом в порядок после их визита, а несколько куртизанок, нанятых Бернулли, были отправлены в сумасшедший дом. Джеспуччи уже не пытается исправить своих сыновей и лишь молится за спасение их душ. Принц Джеспуччи полный мужчина среднего роста. Его белоснежные волнистые волосы зачесаны назад, открывая высокий лоб. Бернулли уже за шестьдесят, его мучают боли суставов и подагра, но он сохранил живой ум. Одевается принц хорошо, но не роскошно, и в его одежде встречаются кресентские мотивы. Джеспуччи регулярно посещает Нуму для того, чтобы совершить молитву в кафедральном соборе, а также посетить монастырь Св. Бальдараццо и отобедать со своим лучшим другом и верным товарищем – кардиналом Кьзой, все решения и начинания которого он поддерживает безоговорочно.

В настоящее время Джеспуччи не занимается активной деятельностью, он просто наблюдает за тем, как непреклонно растет его влияние.

К сожалению, принц не уверен в будущем своего рода. Пытаясь обезопасить семейство от возможного краха, он пишет распоряжения, а также создает внутреннюю сеть управляющих и счетоводов, способных проследить за семейными владениями после смерти своего господина, чтобы сыновья Бернулли не разорили их. Подробности известны немногим, но среди придворных ходит слух, что принц собирается передать все свои земли во владения Ватичинской церкви, de facto сделав настоятеля монастыря Св. Бальдараццо торговым принцем.

ВИНЧЕНЦО КАЛИГАРИ (Vincenzo Caligari)

"Теус, дай мне власть, чтобы я мог изменить то, что могу, силу, чтобы управлять поданными, и мудрость для жизни вечной".



Семейство Калигари видит в сирнетских артефактах средство, чтобы покончить с родом Вилланова. Винченцо решил расширить область применения этих таинственных предметов. В юности он хотел вступить в Общество Исследователей, но отказался от своих намерений, поскольку не желал служить чужим целям.

Уже более 60 лет он использует любые доступные средства во имя цели рода: раскопки в руинах Нумы, препарирование останков Сирнетов, жестокие эксперименты ради исследования магических способностей представителей других наций. Он стал серьезным соперником Общества Исследователей, поскольку его археологи отправляются в разные части света, получив указание захватить все, что могут. Калигари мало интересуется самими руинами или их историей. Все, что он ищет, является возможными источниками силы, которые следует изучить и использовать. За последнее десятилетие он стал ведущим специалистом Тейи по Сирнетам и владельцем невиданного собрания работающих артефактов.

Уничтожение Виллановы — лишь часть великого плана Калигари, притом весьма небольшая. Вин-

ченцо железной рукой правит своим семейством и давным-давно решил, что его власть должна длиться вечно. Врагов Винченцо презирает, он никогда не покорялся ни другим принцам, ни заговорам и интригам внутри своего дома. Единственный непобедимый противник Калигари — старость. Годы берут свое, некогда крепкое тело принца начало ослабевать и дряхлеть, и с тех пор Калигари направил свои исследования на продление своей жизни. Новая страсть превратила принца в истинного фанатика молодости. Пытаясь восстановить свои силы, Калигари отодвинул борьбу с Вилланова на второй план.

Изучая пути бессмертия, принц начал претворять в жизнь любые методики, способные отсрочить гибель его физической оболочки. Калигари одержимо исследует новые артефакты, а его люди грабят все новые и новые руины. Принц разбирает и сосредоточенно исследует каждый артефакт. Если предмет не служит его цели, Калигари выбрасывает его, как обычный мусор. Оставшиеся артефакты ждут своей очереди в обширном складе, тщательно разобранные по каталогам и внесенные в списки. По слухам, однажды принц вскрыл авалонского сида, чтобы узнать, что сохранило ему молодость, но при упоминании о подобном инциденте исследователи древней расы лишь усмеваются. Так или иначе, Калигари посвящает своим проектам практически все время, отчаянно пытаясь разгадать тайну вечной молодости.

Вероятно, не так давно принц добился желаемого. Несколько месяцев назад Винченцо заперся в самом глубоком подземелье своего дворца, чтобы разобрать артефакты, доставленные ему группой юных искателей приключений. Принц пропадал в подвалах около трех недель и вернулся... веселым, радостным и довольным жизнью. Искатели приключений, доставшие принцу предметы, были щедро вознаграждены, а когда несколько дней спустя к берегу прибило их мертвые тела, ни у кого не возникло вопросов.

Калигари мало в чем заинтересован, за исключением своей собственной цели, хотя цель его семьи — падение рода Вилланова — все еще привлекает его внимание. Как и его пятеро сыновей, старый правитель никогда не забывал историю семьи Калигари и ее падения, и за пределами лаборатории, без сомнения, он стремится помешать замыслам Виллановы или помогает своим сыновьям подточить власть Виллановы. Если Винченцо действительно нашел

средство омоложения, то его внимание неизбежно переключится на давнюю месть, и для рода Вилланова настанут темные и тяжелые времена.

Хотя все говорят, что Винченцо выглядит стариком, с недавних пор его морщины стали менее заметными, а седые волосы – более густыми. В его взгляде появилась живость, и он стал чаще смеяться и устраивать большие празднества без всякого повода. Те, кто проводит с ним время, видят его любезным и жизнерадостным, полным сил и жизни. Для своих лет он выглядит просто великолепно и явно не думает умирать в ближайшее время.

АЛЬБЕРТО ЛУКАНИ (*Alberto Lucani*)

"Тебе нравится? Я нанял девушку из Карлеона на все время поездки только для того, чтобы она мне это сшила".



Принц Лукани вырос, испытывая чувство неполноценности. Хотя его род и был в числе семи великих домов, не было ничего, что удавалось Лукани лучше, чем другим. Вестини были более искусными мастерами, Фалиши устраивали лучшие приемы, Вилланова были способнее на политической арене. Все, что было у Лукани, – некото-

рые способности к рукоделию, а также сильная магия, которой они не могли пользоваться. В детстве Альберто каждый день слышал это, и каждый день он клялся, что когда-нибудь изменит сложившееся положение.

Прошло время, и Альберто попытался восполнить имеющиеся недостатки. Он попытался стать лучшим торговцем, и его корабли бороздили мир в поисках новых рынков. Он побуждал своих работников изобретать новые причудливые вышивки и продавал свои ткани лишь самым знатным семьям континента (салфетки, вышитые людьми Лукани, сейчас украшают стол самого Императора). Он содействовал рыцарям Розы и Креста, позволив им учредить на своем острове собрание в обмен на помощь

в случае необходимости. Он носил броскую и дорогую одежду только для того, чтобы подчеркнуть свое богатство. К тому времени как он стал главой семьи, Лукани прослыл величайшим щеголем в Водачче. И все же Лукани оставались незначительным домом с непрочным финансовым положением, будущее которого было по меньшей мере туманно. Это сильно беспокоило принца.

Дела начали налаживаться, когда Лукани женился на хорошенькой женщине из рода Вестини по имени Франческа и стал отцом четырех девочек. В отличие от большинства дворян, он был сильно обеспокоен будущей судьбой дочерей. Они не только не могли посягнуть на его престол, но к тому же каждая из девочек обладала сильными магическими способностями, что могло помочь принцу расширить свое влияние. Их обучали магии Сорте, и каждая из них могла бы стать источником значительного влияния. При умелом расчете другие принцы отдали бы за них что угодно: деньги, политическую поддержку, даже земли. Сейчас старшей дочери принца двенадцать лет – подходящий возраст для того, чтобы приступить к поискам жениха. Лукани уверен в том, что сильный брак серьезно укрепит власть его рода.

Но здесь есть одна трудность: Альберто любит своих дочерей как никто другой. Дети для него – свет в окошке, единственная отрада его жизни. Когда он видит искру разума в их глазах, слышит их невинный, искренний смех, его сердце наполняется радостью. Если бы это зависело только от него, он оставил бы их в семье навсегда. Но он знает, что это не принесло бы пользы ни ему самому, ни роду Лукани. Чтобы выполнить свои цели, он должен уступить своих дочерей, продав их подороже, как скот на ярмарке – тем, кто больше заплатит. Принц разрывается надвое. Это единственный путь к процветанию его рода, и в то же время единственный способ сделать его действительно несчастным.

Судьба – старая карга – сыграла с принцем Лукани злую и жестокую шутку.

Лукани – невысокий мужчина 34 лет с вытянутым лицом, которое чем-то напоминает морду терьера. У него громкий голос и широкая улыбка. Его придворные манеры безупречны, но он редко использует их в полном объеме. Его портные шьют для него водаччанские варианты монтенских модных новинок, и он всегда на волне водаччанской моды. Альберто не любит тусклых цветов, и его костюмы пестрят синими, красными и желтыми красками.

Его вспыльчивость и умение фехтовать таковы, что шутки по поводу нарядов Альберто никогда не останутся безнаказанными.

АЛЬЧИДЕ МОНДАВИ (Alcide Mondavi)

"Я никогда не враждовал с другими принцами. Хотя Теус щедро наделял меня дарами, в душе я все равно остаюсь простым землевладельцем".



Северо-западная часть Водачке производит зерно – пшеницу, ячмень, рожь и другие злаки. Урожай кормит всю страну, и небольшую его часть Мондави поставляют в Кастилию и Айзен. Земля Мондави, вероятно, самая плодородная в Водачке и постоянно дает богатый урожай и кормит людей Водачке.

Семья Мондави – один из самых древних родов Республики, и столь же древними являются их владения. Давным-давно торговые принцы поняли, что нуждаются в постоянном источнике пищи, чтобы прокормить страну. Таким образом, негласное правило Великой Игры – не трогать земли Мондави. Деятельность самих Мондави свелась к простой поддержке – они не вмешиваются в дела других принцев, пока они оставляют их в покое.

Альчиде Мондави – последний из угасающей древней династии непритязательных принцев, которую берегут главным образом потому, что больше никому из принцев не по душе такая приземленная обязанность, как надзор над производством злаков. Его отец был скучным, но трудолюбивым человеком, а дед сам время от времени работал в полях вместе с подданными. Водачкеанский двор считает эти обстоятельства невероятно смешными.

Тихий и застенчивый, Альчиде мог бы стать привлекательным, если бы набрался смелости. Принц Мондави не увлекается куртизанками, а о его семейной жизни можно только строить предположения. Он постоянно устраивает приемы лишь потому, что должен. Когда принц не выполняет свои прямые обязанности, он держится в тени. Мондави ценит неприкосновенность частной жизни, и другие принцы с уважением относятся к этому желанию.

Что мог бы скрывать такой человек, как он?

Он постоянно ездит на материк и говорит, что хотел бы остаться там. К несчастью для него, история перемирий и соглашений между принцами не позволяет кому-либо из них постоянно проживать на материке, поэтому Альчиде должен довольствоваться постоянными переездами. Его жена больна (и не может путешествовать), и он ездит на материк, чтобы навещать ее, а также присматривать за полевыми работами. Мондави остается в курсе политических дел, пользуясь ее магическими способностями.

Альчиде никогда не смотрит в глаза другому человеку, что в Водачке считается признаком трусости. Он поучаствовал по меньшей мере в дюжине дуэлей с теми, кто называл его трусом, и хладнокровно убил всех своих обидчиков. Придворные считают Альчиде прирожденным фехтовальщиком и верят, что принц смотрит в глаза другому человеку лишь в том случае, когда хочет убить. Его поразительное мастерство и его беспощадные плоды окружили Мондави стеной страха, несмотря на скромное поведение. Невзирая на резкие ответы на оговоры, в остальном Альчиде мало интересует общество как таковое, в том числе и другие принцы. Последние терпят Мондави, поскольку он отвечает за земледелие. Принц Фалиши с трудом помнит его имя. Альчиде Мондави скучный человек (даже на дуэлях он сражается без особой изюминки и стиля) со скучной работой. Он просто выполняет свой долг, не претендуя на что-то большее.

ДОНЕЛЛО ФАЛИШИ (Donella Falisci)

"Старые времена прошли, друг мой. Будущее за нами, и при помощи наших острых клинков будет создано настоящее".



Донелло – своего рода отклонение от того, каким должен быть принц Фалиши. Он больше интересуется вином, чем политическими махинациями рода. Хотя его далеким предком был Скаровеze, Донелло не унаследовал семейной страсти к азартным играм, интригам и подковерной борьбе. Напротив, он довольствуется ролью

организатора вечеринок, тратя серьезные суммы денег на роскошные празднества и щедрые подарки для тех, кто ему нравится. Остальные принцы Водачке ждут, когда Донелло выйдет из образа радужного хозяина и откроет свое истинное лицо – но с ним этого никогда не происходит. В итоге его влияние колеблется, зато число друзей измеряется сотнями.

Донелло – человек исключительного ума и непоколебимой воли. Он никогда не останавливается на полумерах, и всякое действие доводит до победного конца. Твердость его воли проявляется как в увлеченности производством вина и старательности при управлении провинцией, так и в его недавно принятом решении найти себе жену.

Как и все Фалиши, он истинный гедонист, но от матери-монтенки унаследовал и определенную практичность. Безусловно, Фалиши мог бы стать серьезным претендентом на трон Водачке, если бы пожелал, но Донелло далек от подобных интересов. Это лишь увеличило бы число его врагов и отвлекло бы его от выполнения нынешних целей. Сам император преклонил бы колена за бутылку вина Фалиши – что могло бы лучше посвидетельствовать о его власти?

Поиски жены приобрели неожиданный поворот. Донелло безнадежно влюбился в дворянку из Монтени, и теперь добивается ее руки. Одна лишь мысль об иностранке – образованной, умной и совершенно не владеющей Сорте – повергает в ужас окружение принца. Донелло понимает всю безнадежность ситуации, но все равно тоскует по ее очарованию и красноречию. Другие прямо называют его поведение нелепым, но Донелло не слушает их. Он пишет письма, сочиняет оперы и присылает подарки – все это его возлюбленная отправляет на мусорную кучу. Он даже не может обратиться за помощью к ведьмам судьбы – они никогда не позволят торговому принцу жениться на чужестранке и тем более не станут помогать Донелло в его безнадежном замысле.

Хуже того, девушка, о которой идет речь, еще опасней их. Это леди Жаме Сис дю Сис, королева острословия монтенского двора. Во время недавней поездки в Монтень Донелло стал жертвой ее критики, но посредством приема в духе Скарровезе преобразил ее колкости в лесть. С тех пор она возненавидела его, с тех пор он начал восхищаться ее обаянием, умом и острословием.

Он любит ее...

Она может так и не узнать об этом.

В свои 30 лет Донелло, наконец, вступает в пору зрелости. Его юношеские черты приобрели зрелую красоту. Держит он себя с достоинством, говорит мягко, но убедительно, и благородство не скрывает его политического таланта. Старший брат Донелло – Мишель Дюран дель Фалиши, один из пяти кардиналов Водачке и самый близкий друг принца. Они доверяют друг другу, и каждый из них готов почти на все ради брата.

МАРКО ЭДОРАДО ВЕСТУНИ (Marco Edorado Vestini)

"Ты можешь считать это грехом, сынок, но если будешь продолжать в таком духе, не доживешь и до сорока".



В детстве любые капризы Марко исполнялись. Отец его был грубым, невоспитанным и абсолютно неводержанным человеком, упивающимся всей полнотой своей власти. Сначала Марко, казалось, был готов пойти по его стопам. Он совсем не заботился о других людях и жил только ради удовлетворения своих

прихотей и желаний. Марко жестоко обходился со своими товарищами, сменил множество нянек и (как некоторые говорят) свел в могилу свою молодую мать.

Жизнь Марко изменилась на его десятый день рождения. Во время поиска любимой игрушки он случайно наткнулся на отца. Вид мертвецки пьяного старика – в одежде, испачканной вином, обрюзгшего и небритого – наполнил Марко отвращением. Молодой принц увидел себя в беспробудном пьянстве – это будущее не обещало ничего, кроме чревоугодия и похоти.

С проникательностью, необычайной для десятилетнего ребенка, Марко обратился к духовнику семьи. Аббат сказал ему, что счастье приходит от доброго имени и заботы о подданных. Пока Марко будет жить для себя, он будет становиться все более похожим на отца. Избежать подобной судьбы можно

лишь в том случае, если Марко будет ставить благополучие других людей превыше собственного. Марко воспринял добрый совет всем своим сердцем, приняв решение стать образцовым просвещенным аристократом. Марко усердно учился, постигая светские умения и стараясь увидеть, как политика может послужить благородным целям. В день, когда ему исполнилось пятнадцать лет, Марко вызвал отца на дуэль. Старший Вестини был умелым фехтовальщиком, но праздный образ жизни сыграл с ним злую шутку. Марко убил отца, поразив его ударом немного выше глаза. С тех пор власть над семьей Вестини принадлежала только ему.

Все последующие годы он трудится, стараясь сделать жизнь в своих землях как можно лучше. Он нанимал лучших мастеров Тейи, чтобы те создавали самые разнообразные товары высокого качества, которые он затем продает по крайне высоким ценам. Его бесподобные школы для куртизанок, часто давали бесплатное образование девушкам из самых низов. Он щедро расточал деньги, чтобы улучшить жизнь своих подданных: строил ремесленные училища, улучшал дороги и нанимал айзенских наемников для защиты от разбойников. Поскольку его семья процветала, он начал убеждаться в мудрости слов старого аббата.

В настоящее время Марко считается «золотым мальчиком» водаччанской политики: молодым, привлекательным и неотразимым. Вестини ведет Великую Игру с необычайным для своего возраста умением, но никогда не позволяет своим многочисленным замыслам бросить тень на свои окончательные цели. Марко вступил в открытое противоборство с торговцами Венделя, перенимая их методы. Более того, он уже несколько раз призывал к войне с северянами. Другие принцы считают Марко всего лишь выскочкой, но он легко и непринужденно отражает их выпады. Его будет судить Теус, а не равные ему.

Избалованный мальчик Марко превратился в сильного и решительного политического лидера. Принц Вестини ростом почти в шесть футов, у него пронзительный взгляд и мягкая улыбка. На лбу Марко можно увидеть шрам – наследство отца, как он его называет. Прядь волос над старой раной совсем седая. Марко знает толк в светских приемах, но не находит в них удовольствия. Жизнь приучила его к личной ответственности: он видел, насколько он был близок к Бездне, и поклялся никогда не возвращаться к этому состоянию.

ДЖОВАННИ ВИЛЛАНОВА (Giovanni Villanova)

"Не важно, кто ударил первым. Важно, кто остался на ногах!"



Джованни – глава самой зловещей семьи Водачче, и немногие могут сравниться с ним в злодействе. В то время как капитан Рейс пугает до дрожи в коленях, а Император Леон обрекает на нищету множество крестьян, Вилланова сочетает безнравственность с исключительным умом. Тщеславие не позволяет Леону трезво оценивать своих врагов, за Рейсом идет охота на

всех морях, но Вилланова слишком умен для подобной вражды. Узнать, в чем его слабость, не так-то просто.

Свой путь к власти Джованни начал в десять лет. Его отец Аллегро случайно упал с лестницы и свернул себе шею. Так молодой Джованни стал главой своего рода. Никто не отметил, что маленький мальчик стоял за спиной старого отца, который запутался ногами в какой-то из его игрушек. Упоминать об этом боялись.

Формально наследным принцем Вилланова стал старший брат Джованни – Джиа, но младший Вилланова предусмотрел и это. Чувствуя силу младшего брата, Джиа попытался предотвратить неизбежное, пообещав отречься от престола, когда Джованни достигнет совершеннолетия. Это не помогло ему. Младший брат отравил Джиа два года спустя, убедившись, что последний не собирается отказываться от власти.

С тех пор Джованни мастерски владел Великой Игрой благодаря своему уму и отсутствию моральных принципов. Он убил несколько десятков предполагаемых соперников и предотвратил множество переворотов. Чувствам не место в его замыслах, точных, как часы. Если бы не плохая репутация и не союз других принцев против Джованни, он давно стал бы королем.

К текущему моменту времени Джованни обладает неограниченной властью, угрожая войной соседям в Ареме Кандиде и покровительствуя самому известному университету Водачче. Джованни следит за успехами ученых, надеясь, что их изобретения смогут сместить баланс сил в Водачче в его пользу.

Джованни знает о тайных планах своих противников – ему известно об армии Бернулли в горах и айзенских наемниках Мондави, и Вилланова намерен использовать ошибки соперников себе на благо. Вилланова ясно понимает, что нельзя вести войну на всех фронтах, поэтому он собирается спровоцировать других принцев на междоусобные распри и таким образом победить.

Вилланова верит всего двум людям – куртизанке Джульетте и жене Валентине. Первая – его любовница, вторая – всего лишь служанка, но такая, которую он бережет и к мнению которой прислушивается. Будущее, которым управляет Валентина, принадлежит принцу, и Вилланова не намерен позволить ей изменить то, что он считает своим будущим: господство над Водачче.

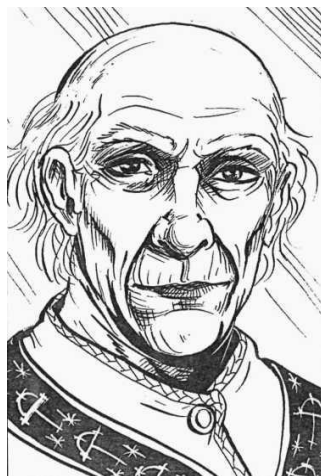
Хотя Валентина и могущественная ведьма судьбы, она не обладает выдающимися способностями, и Вилланова часто желает, чтобы ее магия была намного более сильной и помогла ему преувеличить свою власть. Не так давно Джованни узнал о том, что Беатриче Калигари практикует новые, весьма необычные виды Сорте. Она не рассказывает о разработках даже своей доверенной служанке (которая, в свою очередь, шпионит на Вилланову). Однако, Калигари делает записи в дневниках, которые без проблем читает шпионящая за ней девушка. К текущему моменту времени Вилланова знает, что Беатриче пытается воспроизвести магию Безумной Королевы Мариэтты. Другой бы на месте Джованни попытался бы убить Беатриче, но Вилланова уверен, что может повернуть сложившуюся ситуацию в свою пользу. Если она в самом деле столь могущественна, ее способности могут принести ему пользу. Джульетта настаивает, что они смогут подчинить ее, а Вилланова верит ей.

Джованни – высокий, статный мужчина несколько старше тридцати лет. У него короткие черные волосы и аккуратно расчесанная борода клинышком. Орлиный нос в сочетании с постоянной коварной улыбкой придает облику принца зловещий, но мужественный вид. Его речь проникнута самодовольной уверенностью, но принц никогда не повышает голос. Его безупречные манеры заставляют его деяния казаться еще более ужасными. Джованни – совершенный социопат; он отлично понимает принципы нравственности, но не считает необходимым следовать им. Поскольку у него нет совести или чувства вины, он волен совершить любое злодеяние, которое только пожелает. Джованни не пытается скрыть от окружающих свою подлость, упиваясь ненавистью, которую она приносит. Как сказал Скарровезе, лучше заслужить страх, чем любовь.

Влиятельные люди

КАРДИНАЛ ТЕОДОРО КЬОЗА (Cardinal Teodoro Cioza)

"Теус защитит тебя, дитя мое. Если не в этом мире, то в следующем".



Рожденный в семье помещиков, находящихся под протекторатом Бернулли, Теодоро ни в чем не знал отказа. Пухленький и упитанный паренек, в священники он пошел лишь потому, что так хотела его семья. Сам же он монахом быть не хотел, не желая схимнической жизни, и вместо этого избрал путь священника. Он

получил соответствующее, пусть и не выдающееся, образование и принял обеты в положенный срок, став одним из священников кафедрального собора Нумы.

Там его взгляды начали серьезно меняться. Раньше он считал церковь только источником заработка, но начав общаться с простыми людьми, начал искренне заботиться о них. Служба в соборе воодушевила его, и новая цель заставила его усердней учиться и сильнее ограничивать себя. Он быстро восходил по ступеням служебной лестницы, удивляя высокопоставленных служителей Церкви своими знаниями и самоотверженностью. Его популярность как в церкви, так и за ее пределами неуклонно росла.

Жизнь Кьозы могла резко измениться тогда, когда



он унаследовал от родителей земли и состояние. Старший брат Кьозы умер, не оставив наследника, и все богатство семьи перешло в руки Теодоро. Последний быстро раздал все свое имущество, разделив свои земли и все, что на них находилось, между местными крестьянами. Принц Бернулли с уважением отнесся к его решению, позволив крестьянам избрать управляющего из их числа. Затем Кьоза покинул кафедральный собор и ушел в монастырь святого Бальдараццо, где вскоре был посвящен в сан монсеньора.

Он существенно улучшил монастырь и вскоре стал управлять самым успешным монашеским орденом Водачче. К настоящему времени его духовность и великодушие принесли ему заслуженную славу. Когда он достиг пожилого возраста, Церковь вызвала его из монастыря, чтобы сделать кардиналом церкви, знакомой ему по началу его служения. Сейчас он отвечает почти за половину Водачче и не подал ни единого повода, чтобы сожалеть об этом. Резиденции Теодоро находятся в Ватикане, в стенах нумского собора Св. Маттеуса, а также в монастыре Св. Бальдараццо (где формально он занимает пост настоятеля). Он проводит большую часть времени в Ватикане и монастыре, который находится на небольшом расстоянии от собора — это по душе кардиналу.

Будучи реформатором, Теодоро продвигает идеи, должны восстановить могущество церкви и Иеро-

фанта. Он придерживается спорной идеи, согласно которой место недостающего монтенского кардинала должно быть занято дополнительно избранным кастильским, и таким образом Монтень была бы исключена из церковной политики. Если план Кьозы будет выполнен, церковь сможет избрать нового Иерофанта. К несчастью, кардинал Вердуго настроен против идеи Теодоро и делает все возможное, чтобы помешать ее осуществлению. Неудивительно, что Кьоза с каждым днем все меньше и меньше доверяет Вердуго.

Кардинал Кьоза добрый и справедливый человек. У него сухое старческое тело, голову покрывают коротко остриженные седые волосы. Он добровольно пожертвовал легкой жизнью ради ближних и живет просто, не выставляя напоказ привилегий своей должности, в отличие от других высокопоставленных служителей Церкви. Единственная слабость, которую позволяет себе Кьоза — встречи со старым другом, принцем Бернулли.

БАРТОЛОМЕО КОРРАДИН (Bartholomeus Corradin)

"Опера должна исходить из самого сердца. Если я не могу почувствовать силу своего произведения, оно не оживет никогда".



Бартоломео Коррадин происходит из длинной династии композиторов. Его ранние произведения — концерты и сюиты — были искусно построены, но им не хватало изюминки. Меценаты смотрели на творчество Коррадино без особого восторга. Но в прошлом году Бартоломео написал оперу.

«Винченцо и Беллоза» рассказывала о любви, страсти и изобиловала

внезапными поворотами сюжета. Молодой и застенчивый Винченцо любит Беллозу, но боялся признаться ей в любви, опасаясь получить отказ. Беллоза также любит Винченцо, но не может решиться на первый шаг, поскольку в своих чувствах мужчина должен признаться первым. Пытаясь спровоцировать Винченцо на решительный шаг, Беллоза флиртует с другим юношей по имени

Маттео. Страдая от ревности, Винченцо находит утешение в объятиях Лючии. Четверка окончательно запутывается в своих чувствах и пытается найти выход, спросив совета у отца Джованни. Священник счастливо распутывает ситуацию, направив молодых людей по тропе истинной любви. В финальной сцене оперы молодые люди признаются в любви друг к другу. Герои понимают, что Винченцо и Беллоза созданы друг для друга, а Маттео и Лючия также испытывают взаимную любовь. Винченцо остается с Беллозой, а Маттео находит Лючию, квартет их голосов сливается в звуках гармонии. «Винченцо и Беллоза» настолько очаровала публику Водачче, что Бартоломео получил приглашение сразу же от нескольких покровителей.

Около полугода назад Коррадин написал свою вторую оперу.

«Розетта» после своей премьеры вызвала в Водачче самую настоящую бурю. Опера рассказывает о судьбе служанки Розетты, которая вышла замуж за безразличного к ней Николо и влюбляется в бравого принца Данте. Данте похищает Розетту, но карлик-волшебник Паскуале становится свидетелем их побега и наказывает всех: Николо — за грубость и глупость, Данте — за похищение чужой жены, и, что вызвало самые противоречивые отклики, Розетту — за желание быть выше, чем ей позволяет положение в обществе. В конце оперы Николо исправляется и влюбляется в Розетту. Розетта отвечает мужу взаимностью, и молодые люди поют дуэтом. Красота этой сцены заставляет зрителей прослезиться.

Премьера Розетты состоялась в островном оперном театре семейства Фалиши, после чего была признана величайшей оперой всех времен и народов. Произведение Коррадина с необычайной скоростью завоевало любовь знати и простых людей. Вдохновленный Бартоломео решил показать «Розетту» в Монтени, где, по предсказаниям, его ожидал очередной триумф.

Безусловно, «Розетта» превратила Бартоломео в знаменитость и принесла ему богатство. Коррадин начал тратить деньги направо и налево, словно бы пытаясь вкусить радости жизни, ранее недоступные ему. Композитор начал одеваться в самые шикарные и дорогие костюмы, которые были выполнены в самых последних модных традициях.

Коррадин — дружелюбный и жизнерадостный че-

ловек. Он часто посылает поклонникам воздушные поцелуи. Он пьет много вина, предпочитая дорогие марки, и наслаждается каждым куском вкусной еды. Он низко кланяется прекрасным куртизанкам. Кроме того, он делает все возможное, чтобы избежать вызовов на дуэль, и нанял своим телохранителем молчаливого и храброго фехтовальщика по имени Джорджо Филин.

Бартоломео не берет учеников и не принимает гостей. Сейчас он пишет третью оперу, которую надеется сделать своей лучшей работой. Те, кто хочет увидеть его, должны просто придти на ближайший бал: Бартоломео непременно будет в списке приглашенных гостей.

СЕБАСТЬЯН СКОНЯ

(Sebastiano Skogna)

"Нам пришлось идти в обход. Рифы разбивали в щепки кастильские галеоны, а ведь Санта Сесилия — намного более хрупкий корабль".



В жилах Себастьяна Сконья течет кровь половины народов Тейи. Родителями его матери были монтенский купец и дочь айзенского капитана, тогда как его отец был сыном водаччанского мореплавателя и кастильской танцовщицы. С малых лет Себастьян хотел стать моряком. Как его отец и дед в юности, он начал ходить

в море на родительском судне. Он учился управлять кораблем, ругаться, быстро соображать и молиться — и все это в море. Кроме того, Себастьян учился мечтать. Вглядываясь в серую линию горизонта, он думал о том, что ждет моряков за ней. Отец увидел в сыне задатки талантливого морехода и не пожалел денег на его обучение. Когда отец отошел от дел, Себастьян стал выходить в море один. На этом его карьера могла бы и завершиться, если бы не его ненасытное любопытство.

К 22 годам Сконья был обучен всем тонкостям морского дела — от кораблестроения до управления

судами. Однажды Себастьян захватил кастильский пиратский корабль. Это судно было так тяжело повреждено, что доставить его в порт было практически невозможно. Капитан корабля, подумав, отдал корабль Себастьяну, не желая платить выкуп. Удивительно, но Себастьян вместе с сокращенным составом команды не только довел корабль до Водачче, но и сумел восстановить его. С тех самых пор Санта Сесилия (корабль Сконьи получил название в честь святой покровительницы путешественников) участвовала в нескольких битвах. Команда обрела уверенность в своих силах и в знаниях своего капитана. Они ходили в водах шести морей, торговали в портах всех стран, сражались с пиратами и пили с ними, помогали разбойникам прятать сокровища и сами занимались пиратством. Сейчас Себастьяну 37 лет, он знает семь основных языков Тейи и небольшое число местных диалектов. У него есть знакомые в Катае и Авалоне, он пил кофе с неверными Полумесяца и беседовал на философские темы с мудрецами Монтени. Первый помощник Сконьи – кресент, его штурман – вестенский скьярен, главный гребец родом из Уссуры, а канонир – крошечная водаччанская девушка. Мореплаватели, знающие толк в своем деле, готовы убить за карту Сконьи, а истории Себастьяна – истинные легенды Тейи, нашедшие своих благодарных слушателей.

Себастьян – красивый и мужественный человек, обладающий зычным, сильным голосом. У него зеленые глаза и длинные волосы. Сконья хорошо владеет клинком, но его истинный дар – талант общения и убеждения. Себастьян выдающийся мореплаватель, и под его управлением «Санта Сесилия» ни разу не сбивалась с курса. Груз, перевозимый Сконьей, пользуется популярностью у принцев, которые назначают за него хорошую цену.

Себастьян – идеалист, он верит в то, что люди в душе своей мало чем отличаются друг от друга. Неудивительно, что капитан постоянно жертвует значительные суммы в орден Розы и Креста. Вдобавок к этому, Сконья является членом Общества Исследователей. К людям капитан относится с терпением и пониманием, за шпагой он тянется лишь тогда, когда исчерпаны все способы мирного разрешения конфликта. Вступив в бой, Себастьян бьется до конца. Широта ума – истинная причина капитанского успеха. Сконья старается сохранить ясность мысли в любых обстоятельствах.

Женщины

ДЖУЛЬЕТА
(Juliette)

"Иди ко мне, мой принц. Я знаю твое тело, и я знаю твою душу".



Прекрасная, очаровательная и надменная, Джульетта – содержанка, и вся ее жизнь зависит от расположения одного-единственного человека. К счастью для нее, этот человек без памяти влюблен в нее и считает ее самым ценным из своих владений. Этот человек – Джованни Вилланова, а Джульетта его куртизанка.

Джульетта – дочь Вероники Амброджа (куртизанки и создательницы школы боя Амброджа). Мать не позволила ей учиться фехтовать, но научила ее множеству иных способов самозащиты. Джульетта с самого раннего возраста знала, что станет куртизанкой, и поэтому искренне старалась добиться совершенства в своем ремесле. Она впитывала в себя любое доступное знание, и живой ум добавил привлекательности ее природной красоте. В добавок к ее обычным (и не столь обычным) умениям, девушка прекрасно понимала, что ее будущее целиком и полностью зависит от ее знаний. Свою профессиональную карьеру Джульетта начала в Дионне, и вскоре ей удалось приручить практически всех мужчин города. Они вели испорченный образ жизни, но девушка понимала, что по правилам Великой Игры ее положение оставалось

сомнительным. До тех пор, пока ее поклонники менялись, она не могла действительно почувствовать себя в безопасности. Ей был нужен постоянный спутник, который защищал бы ее от врагов и смог бы обеспечивать ее всю жизнь. В Дионне был всего один мужчина, способный на это, – принц Джованни Вилланова.

Чтобы завоевать его любовь, Джульетте потребовался год. Еще два года ушло на то, чтобы Джованни стал ее единственным владельцем. Джульетте понадобилось все имеющееся мастерство, чтобы очаровать принца и не погибнуть. Один неверный шаг грозил куртизанке смертью. Но положение самой желанной женщины Дионны помог ей – Джованни всегда брал все самое лучшее, а Джульетта никогда не делала ошибок.

Три года назад Вилланова потребовал от Джульетты, чтобы она стала его постоянной спутницей. Девушка согласилась и сделала вид, что он расположила ее к себе благодаря своей доблести.

С тех самых пор Джульетта делает все возможное, чтобы ее господин оставался счастлив. Джованни показал ей жизнь, о которой она только могла мечтать, и она знает, что ей нужно оставаться на стороне Виллановы, чтобы сохранять это благополучие. К счастью, она сообразительна, умна, по-своему опасна и знает Вилланову лучше, чем он сам. Джульетта никогда не училась фехтованию в школе своей матери, но принц стал учить ее своим собственным фехтовальным приемам. Ему нравится смотреть, как она превосходит в мастерстве учеников школы Вилланова. Джульетта добилась успехов в фехтовании, как и во всем остальном, но старается не показаться слишком заинтересованной. Однажды принц может изменить свое мнение, и ее успехи в фехтовании могут ему разонравиться.

Джульетте досаждают лишь одно – жена Виллановы Валентина. Ведьма судьбы ненавидит куртизанку и больше всего хотела бы увидеть тело Джульетты в дионнском канале. Джованни охраняет куртизанку от убийц (да и сама она хорошо умеет защищаться), но – непримиримый враг. Джульетта отвечает на ненависть язвительными высказываниями, и придворные поддерживают ее.

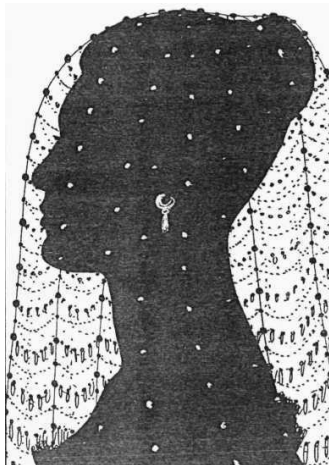
Джульетта – стройная и изящная девушка. У нее вьющиеся черные волосы и очаровательная улыбка. Как и все куртизанки, она носит яркие наряды. Девушка говорит ясно и быстро, поражая собеседника своим умом и образованностью. Она хорошенькая, но не прекрасна – впрочем, этот недостаток восполняет ее живой ум. Ее лицо – безупречная маска, под

покровами улыбок и радости скрываются истинные намерения девушки. В настоящее время Джульетта – лучшая куртизанка Водачке, и по ней это видно.

БЕАТРИЧУ КАЛИГАРИ

(Beatrice Caligari)

"Нити тянутся в обоих направлениях".



Беатриче была единственным ребенком брата Винченцо Калигари. Девочка рано осталась без родителей, которые пали жертвами хитроумных интриг Виллановы. Винченцо усыновил племянницу, и Беатриче росла вместе с его дочерью Мореллой. Несмотря на разницу в возрасте, их считали сестрами. Беатриче очень рано

проявила магические способности, и Винченцо отправил ее в Дилатенте, где она получила соответствующее образование под присмотром Дениции Верде делла Вестини. Там Беатриче научилась танцевать, шить, вести домашнее хозяйство и, что было самым опасным, читать. Она хранила свое знание в тайне ото всех, кроме Мореллы.

На шестнадцатилетие сестры Беатриче сделала три пророчества. Согласно первому, Морелла должна стать женой самого могущественного человека в мире, но будет ему не по нраву. Второе пророчество гласило, что эта свадьба приведет к рождению величайшего колдуна за всю историю Тейи. Согласно третьему пророчеству, смерть Мореллы должна была положить начало величайшему кровопролитию в Монтени. Первое пророчество уже сбылось: Морелла вышла замуж за императора Леона. Теперь Беатриче боится того, что и другие ее пророчества сбудутся. Она никогда не ошибалась в своих предсказаниях.

Беатриче всегда была одинока. Родители рано покинули ее, дядя тратил все свое время на поиски источника молодости, а двоюродные братья ушли с головой в дела управления. Беатриче вышла замуж за мелкого дворянина Альдо Фалиши. Некогда он до смерти испугался ее, и с тех пор супруги даже спят в разных комнатах. Когда Морелла стала императрицей, Беатриче осталась совсем одна. Но

Беатриче не пытается что-то изменить: в конце концов, она привыкла к одиночеству.

Беатриче не ведет бесед, не принимает гостей и не заходит в спальню супруга. Возможно, это и к лучшему: у ее мужа есть четыре постоянных куртизанки и крепкая светловолосая любовница-вестенка, готовая убить Беатриче. Беатриче ведет дневник, спрятанный в месте, известном лишь ей да верной служанке. Калигари целыми днями занимается магией Сорте, с неизвестными целями управляя нитями. Ведьмы судьбы, остановившиеся в комнатах, примыкающих к покоям Беатриче, часто испытывают рассеянность и слабость.

Беатриче красавица, даже в большей степени, чем Морелла. Впрочем, она боится своей красоты и старается не смотреться в зеркала. Все зеркала были убраны из ее покоев, и она не зайдет ни в одну комнату, в которой есть зеркало. Беатриче всегда носит плотную вуаль, украшенную черными жемчужинами, чтобы избегать блуждающих взглядов. Еще в юности она попыталась вырвать себе глаза, увидев нечто ужасное в сплетении нитей судьбы. К счастью, слуги удержали ее от этого, и с тех пор ее порывы обычно были неопасными.

ВАЛЕНТИНА ВИЛЛАНОВА (Valentina Villanova)

"Я знаю, что будет делать Вилланова. Ты думаешь, я была бы жива до сих пор, если бы не видела его нитей?"



Дарования Валентины открылись в раннем возрасте. Уже в 1642 году, вскоре после ее рождения, мать девочки заметила, что ее крошка обладает способностями к живописи, скульптуре и математике. Опасаясь за жизнь дочери, мать отдала Валентину в монастырь, надеясь, что монахини смогут изгнать из дочери зарождающиеся ростки зла.

Настоятельница была поражена успехами неграмотной девочки в математике и сначала посоветовала родителям сделать Валентину куртизанкой.

Но вскоре Валентина проявила способности Сорте,

и все ее надежды на образование рухнули. Монахини стали отвращать ее от знаний и науки и строго наказывать ее за стремление читать и писать. Заниматься рисунками и скульптурой также оказалось нельзя. Только один человек поощрял Валентину – местная девочка по имени Джулия. Хотя им было не положено дружить (Джулия происходила из семьи простых людей), они стали близкими людьми. Когда в 14 лет Валентину забирали из монастыря, девочки горько плакали, уверенные в том, что никогда не встретятся.

Родители начали искать для Валентины влиятельного жениха, и однажды на нее обратил внимание могущественный господин... слишком могущественный, как сказали бы некоторые. Валентину выдали замуж за Джованни Вилланову, и вскоре она стала матерью двоих сыновей злого принца. Она исполнила свое предназначение, и с тех пор Джованни перестал уделять ей внимание – теперь она была полезна для него только в качестве ведьмы судьбы. Зная о том, какой опасный человек ее муж, Валентина позволяет ему видеть только то, что он желает видеть – кроткую жену и верную служанку, чьи магические способности позволяют ей лишь выполнять свое предназначение, не более того. Ему не стоит знать о ее способностях и выдающемся уме – это может стоить ей жизни. Впрочем, скрыть свои способности от мужа ей не вполне удалось. Однажды Вилланова застал свою жену за рассматриванием книг и избил ее до бесчувствия, оставив ее на полу библиотеки и запретив слугам оказывать ей какую бы то ни было помощь. «Это научит ее знать свое место», – сказал принц. Так оно и вышло. Валентина больше не притрагивалась к книгам.

Когда Джованни завел себе постоянную любовницу Джульетту, Валентина плакала, кричала и требовала убить ее. Она даже попыталась нанять убийц, но Вилланова отразил их нападения, а затем снова избил жену, чтобы она не зазнавалась.

Чтобы проучить Валентину за ее дурной нрав и плохое поведение, Джованни привел Джульетту на шикарный бал в их честь. Валентина кричала, пыталась ударить куртизанку спрятанным кинжалом, а когда ее схватили, начала биться в истерике. Она была вынуждена уйти, и ей запретили возвращаться – как и ожидал Джованни. Вилланова был доволен. Валентина была столь потрясена случившимся, что навсегда изменила свою жизнь. Теперь это тихая женщина, занимающаяся только воспитанием маленьких сыновей. Она почти не посещает балов –

если только принц ей не прикажет. Джульетта не престанно обижает ее на публике, называя старой ведьмой. Люди верят, что рано или поздно они принесут друг другу серьезный вред. Этого достаточно, чтобы привлекать внимание дворян, которые делают ставки на победительницу.

Валентина хрупкая, приятная на вид женщина с черными как смоль волосами и бледной кожей. Она носит обычные для ведьм судьбы наряды и всегда ходит, склонив голову, как монахиня. Ее вуаль скрывает искру живого ума в ее глазах, которая поблекла, сменившись выражением покорности с тех пор, как она вышла замуж за Вилланову. Она говорит мягко и вежливо, считаясь с мнением собеседника... если речь не идет о Джульетте. Голос ее превращается в вопль, а гнев поражает своей силой. Раньше придворные часто намеренно злили ее, говоря о куртизанке Виллановы, но при помощи магии Сорте Валентина вскоре преподавала им урок.

МОРГАУЗА МЕРКУРИ (Morgana Mercuri)

"Мои родители пытались выдать меня замуж за человека вроде тебя. Ты действительно хочешь знать, что я сделала, или, может, мне лучше просто тебя застрелить?"



Настоящее имя Моргаузы Меркури – Симона Верде делла Вестини. Она дочь Дениции Верде делла Вестини, главы Дилатенте. В детстве маленькую Симону изводили и обижали отец и братья. Все что у нее было, – туманные обещания матери о лучшей жизни, которая наступит, когда Симона достигнет совершеннолетия.

Когда Симоне было тринадцать лет, отец сосватал ее мелкому торговцу тканями, который прямо объяснил, что она будет для него не более чем подстилкой. В ночь перед свадьбой Симона выбралась из окна школы и навсегда покинула дом.

Взяв новое имя Моргауза Меркури, Симона про-

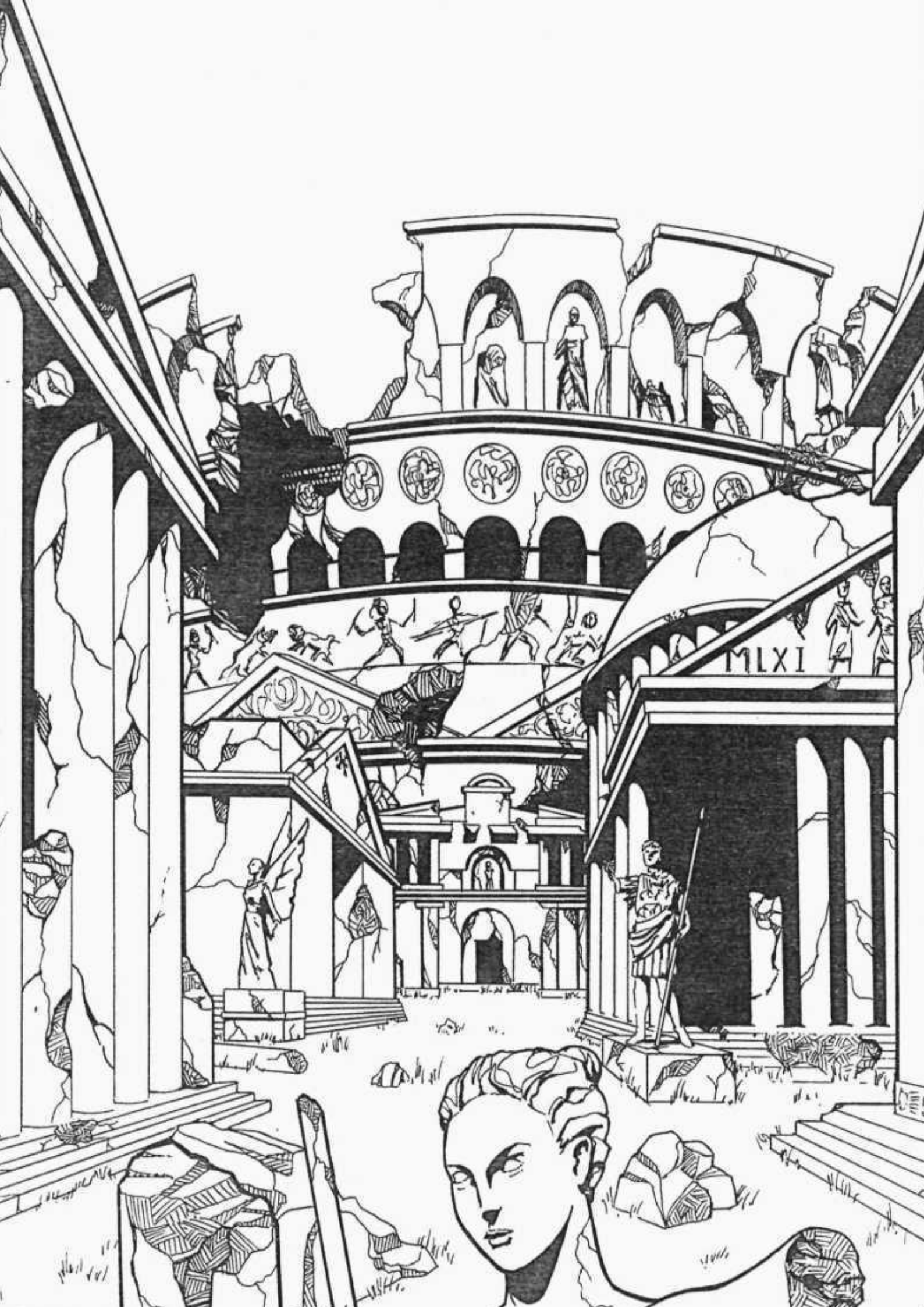
бралась на торговое судно. Ее нашли только тогда, когда корабль взяли на abordаж кастильские пираты. Капитан «Кабальеро Негро» взял ее в качестве доли при разделе добычи, и несколько месяцев она удовлетворяла все его низменные потребности. Но в то же время, оказавшись на борту судна, девушка стала изучать его особенности и оснастку. Утомив капитана своими просьбами, она начала учиться ремеслу канонира. Обучение давалось ей легко – благодаря небольшому росту девушка могла проникнуть в те части судна, куда был заказан доступ высоким морякам. Девушка узнала, как обращаться с ножом и огнестрельным оружием.

Несколько месяцев спустя «Кабальеро Негро» атаковала водаччанское торговое судно. Но Симона взорвала на палубе порох, который тайно разместила по всему кораблю. Большая часть abordажной команды была убита в мгновение ока, а остальных поубивали водаччанские моряки. Моргауза спряталась в пороховом погребе, опасаясь, что водаччанцы выбросят ее за борт.

К счастью, водаччанские моряки были скорее заинтересованы причиной взрыва пороха, чем были рассержены нападением. Штурман с группой матросов спустился в трюм, где и нашел Симону в погребе, полуголодную и черную от пороха.

Вернувшись на борт судна Сконьи, капитан увидел, что взрыв Морганы уничтожил часть палубы с большей частью орудий и обрушил одну из мачт. Себастьяно спросил капитана, может ли он забрать корабль, и тот согласился. Высадив на «Кабальеро Негро» незначительное число людей, в том числе и Моргаузу, Сконья привел судно в Водачче. Там корабль был отремонтирован и получил название «Санта Сесилия».

Моргаузе Меркури 28 лет, теперь она – канонир на «Санта Сесилии» и верно служит капитану Сконьи. Симона отлично стреляет из пушек и пистолетов, и превосходно дерется на ножах. Моргауза очень небольшого роста, она коротко стрижет волосы (на батарейной палубе очень жарко и грязно, и длинные волосы мешались бы ей). Она годами не носила обуви, и ее ноги сплошь покрыты мозолями. Все же она очень хорошенькая, когда приводит себя в порядок, и моряки судна любят ее, хотя никогда не выражают свою привязанность такими словами.





Драма

Расклад Судьбы

Ведьмы судьбы используют особый способ гадания, с помощью которого описывают судьбы. Для этого они раскладывают пять карт из колоды СORTE в виде креста (см. иллюстрацию).

Первая карта это Сила человека. Она отражает его наиболее выдающееся качество.

Вторая карта это Слабость человека. Она указывает на его самый значительный изъян.

Третья карта это Прошлое человека. Она рассказывает о важном событии, которое помогло ему стать тем, кто он есть.

Четвертая карта это Настоящее человека. Она показывает то, что происходит прямо сейчас.

Пятая карта это Будущее человека. Она предупреждает о приближении важного события в его жизни.

Обычно первая и вторая карта выбираются из старших арканов, а остальные три – из младших арканов двух мастей, которые наиболее важны для человека. Ведьмы судьбы традиционно откладывают карты двора и не используют их для расклада, потому что они означают события, на которые никак нельзя повлиять.

РАСКЛАД СУДЬБЫ И СОЗДАНИЕ ГЕРОЯ

Чтобы использовать эту систему, вам потребуется колода Таро. Вы должны сделать расклад после того, как определите базовые характеристики и национальность героя, но прежде всего остального. Отделите карты старших арканов, перемешайте и положите в одну стопку. Оставшиеся карты также перемешайте, предварительно выбрав две масти, олицетворяющие вашего персонажа (в данном случае – монеты и кубки) и отложите в сторону карты Пажей, Рыцарей, Королей и Королев. Водачке имеют сильную связь с Монетами и Кубками: с Монетами, поскольку торговая сеть нации охватывает всю Тейю, а с Кубками – благодаря сети чувств и обмана, охватывающей всю страну.

Смешайте обе масти вместе. Потом разложите карты, как было описано выше. Необходимо сразу определиться, будете ли вы фокусироваться на Добродетели или выберете Порок. Если вы выберете Силу, ваш герой получает Добродетель, соответствующую вытянутой карте, и вы платите 10 Очков Героя за Расклад Судьбы. Если вы выбираете Слабость, герой будет обладать Пороком, а вы получите 10 Очков Героя для дальнейшего распределения. И, наконец, посмотрите описания Прошлого, Настоящего и Будущего, чтобы узнать, что ваш Герой получил (или потерял) от расклада.

Если у вас нет колоды Таро, будет трудно определить Силу и Слабость случайным образом, так что пусть ваш Мастер сам определяет их, а потом кинет кубик на Прошлое, Настоящее и Будущее (нечет – Кубки, чет – Монеты, а затем кубик на номер карты).

Примечание: В некоторых колодах Монеты называются Пентаклями, а Посохи – Жезлами или Скипетрами.

Примечание для Мастера и игроков: Карточный расклад Водачке отличается от карточного расклада других наций. Дополнительные сведения по данному вопросу приведены в Мастерской части книги. Уважаемые игроки, если во время игры мастер обрадует вас неожиданным поворотом событий, не говорите нам, что мы не предупреждали. Это не так...



ПРОШЛОЕ

Эти события сформировали героя, сделали его тем, кем он является в настоящее время.

Туз монет: Когда вы были ребенком, некий дворянин подарил вам значительную сумму денег, которую вы можете востребовать с наступлением совершеннолетия. *Ваш начальный доход повышается на 500G.*

Двойка монет: Вы были обручены с тем, кто не уверен в том, какие чувства к вам испытывать. Иногда, вам кажется, что он вас любит, иногда — что ненавидит. *Вы получаете прошлое Обрученный (Betrothed) стоимостью 3НР.*

Тройка монет: Вы поняли, что имеете склонность к торговой деятельности, вам нравится заниматься коммерцией. *Вы бесплатно получаете умение Торговец (Merchant). Более того, когда вы используете основной кнак из описанного выше умения, вы бесплатно получаете один Подъем.*

Четверка монет: Деньги приносят вам удовольствие, вам нравится держать их в своих руках. *Если вы берете недостаток Жадность (Greedy), то вместо 10 НР получаете целых 15. Ваш начальный доход увеличивается на 50G.*

Пятерка монет: Ведьма судьбы прокляла вас, и теперь у вас постоянные финансовые трудности. *Вы начинаете игру с двумя кубиками проклятия Монет (см. раздел СORTE в Книге игрока). Вдобавок к этому вы бесплатно получаете прошлое Немезида (Nemesis) стоимостью 1 пункт. Если вы имеете преимущество Волевой (Man of Will), игнорируйте проклятие.*

Шестерка монет: Когда-то вы помогли бедным людям, в благодарность за это спасенная семья отдала свою девочку вам в услужение. *Ваш начальный доход уменьшается в два раза. Но если вы купите преимущество Водаччанский слуга (Vodacce Valet), в дополнение к ее обычным способностям девушка будет полнокровной ведьмой судьбы.*

Семерка монет: Однажды в библиотеке вы увидели книгу, которая объясняла способы получения и поддержания власти, что было издавна дорого вашему сердцу. Вы прочитали произведение от корки до корки и решили руководствоваться его советами в своей жизни. *Если вы приобретаете преимущество Скаровеze (Scarovese), ваша репутация может провалиться на десять пунктов ниже значе-*

ния, по достижении которого герои становятся злодеями.

Восьмерка монет: В молодости вы влюбились в прекрасную водаччанскую девушку. К несчастью, ее обручили с вашим недругом. То же произошло и с вами. *Вы получаете прошлое Обрученный (Betrothed) стоимостью 2 пункта и прошлое Роман (Romance) стоимостью 3 пункта.*

Девятка монет: Ваша двоюродная бабушка ужасная Ведьма Судьбы. В свое время она подарила вам удивительный меч, который несколько раз спасал вам жизнь. Его оплетенное лезвие, отражающее выпады, кажется одушевленным. *Вы бесплатно получаете преимущество Оплетенное лезвие (Twisted Blade) стоимостью 6 пунктов (Лезвие 3 кубика судьбы).*

Десятка монет: Вы свободно владеете обеими руками. *Вы не страдаете от штрафов на использование левой (правой) руки в бою или во время сложной ручной работы. Вы бесплатно получаете преимущество Левша (Left-Handed).*

Туз кубков: Ваша семья всегда была очень религиозна, и вы — не исключение. *Вы бесплатно получаете преимущество Вера (Faith).*

Двойка кубков: Один из ваших близких друзей стал Губернатором, и вы часто видите. *Вы бесплатно получаете преимущество Связь (Connection) с Губернатором города стоимостью 3 пункта.*

Тройка кубков: Вы никогда не испытывали недостатка в друзьях. *Вы бесплатно получаете два преимущества Связи (Connections) стоимостью 2 пункта каждое и одно преимущество Связи стоимостью 1 пункт.*

Четверка кубков: Один из принцев Водачче оценил ваши способности, и вы стали членом его партии. Однажды вы спасли ему жизнь, а ваш принц такого не забывает. *Вы бесплатно получаете преимущество Членство: Рука Господина (Membership: Lord's Hand).*

Пятерка кубков: Когда вы только подросли, у ваших родителей начались серьезные финансовые трудности. У семьи не было выбора, и вас отдали в куртизанки. Со временем положение вашей семьи улучшилось, а вы узнали многое о жизни водаччанского дворянства. *Вы бесплатно получаете умение Куртизанка (Courtesan) и два преимущества Связи (Connections) стоимостью 2 пункта каждая.*

Шестерка кубков: Ваша родословная очень древняя, и вы можете использовать это в целях выгоды. Если вы приобретете преимущество Аристократ (Noble), его стоимость будет на 5 НР меньше, чем обычно.

Семерка кубков: Когда вы появились на свет, ведьмы судьбы не смогли предсказать ваше будущее. Похоже, силы Сорте попросту не действуют на вас. Это утомило их, но с тех пор вы использовали это в своих целях. Когда против вас используется магия Сорте, вы должны бросить кубик, для того чтобы определить, какой нитью воспользовалась ведьма (1-2 Кубки, 3-4 Монеты, 5-6 Мечи, 7-8 Посохи, 9-0 нити не были использованы). Вы не вытягиваете карту для определения будущего.

Восьмерка кубков: Вы много путешествовали и видели места, о которых другие люди могли только мечтать. Вы никогда не страдаете от штрафа в 2 неудерживаемых кубика за то, что находитесь в чужом городе или культурной среде и получаете 4 НР на изучение иностранных языков.

Девятка кубков: Подрастая, вы поняли, что острота ваших чувств и знание окружения – ваша самая надежная защита в Водачче. Вы бесплатно получаете преимущества Острые чувства (Keen Senses) и Боевые рефлексy (Combat Reflexes).

Десятка кубков: Когда вы были ребенком, Ведьма Судьбы прокляла вас, чтобы вы «жили в интересные времена». С тех самых пор вы оказались в неконтролируемом вихре событий. Вы бесплатно получаете преимущество Джек Дурная Погода (Foul Weather Jack).

НАСТОЯЩЕЕ

Эти события описывают текущую ситуацию, в которой оказался персонаж. С ними вскоре придется считаться, нравится вам это или нет.

Туз монет: Внезапно вы проявили способности, о которых раньше не подозревали. Вы бесплатно получаете два любых Умения.

Двойка монет: Недавно с вами произошло больше романтических событий, чем вы рассчитывали. Сразу три человека проявили к вам интерес, и вы до сих пор не поняли, кто вам больше нравится. Вы получаете три прошлых Роман (Romance) стоимостью каждое 1 пункт бесплатно.

Тройка монет: Ваши труды оценили представите-

ли власти и собираются наградить вас. На протяжении трех месяцев вы получаете удвоенный месячный доход.

Четверка монет: Недавно вам досталась крупная сумма денег. Вы должны были разделить ее с одним из родственников, но вместо этого присвоили все себе. Вы бесплатно получаете преимущество Наследство (Inheritance) стоимостью 3 пункта и прошлое Соперничество (Rivalry) стоимостью 2 пункта.

Пятерка монет: Тяжелые времена прошли, но они укрепили вас. Вы бесплатно получаете преимущество Стойкость (Toughness).

Шестерка монет: Однажды привлекательный мужчина спас вас от неизбежной смерти, и вы подружились. Он пригласил вас вступить в свой орден. Вы можете вступить в ряды Ордена Розы и Креста (Membership Rose & Cross) бесплатно. Если вы отклоните предложение, то бесплатно получите преимущество Связи с Рыцарями (Connections) стоимостью 3 пункта.

Семерка монет: В своем родном городе вы заняли пост губернатора. Однако, поднявшись вверх по социальной лестнице, вы боитесь, что тайна вашей родословной будет открыта. Вы бесплатно получаете преимущество Губернатор (Governor) и прошлое Лоренцо (Lorenzo) стоимостью 2 пункта. При этом вы должны взять недостаток Слабость (Weakness). Приобретение добродетели Сила (Strength) для вас невозможно.

Восьмерка монет: На прошлой неделе вы участвовали в поединке с дворянином, который привел с собой ведьму судьбы. На полпути она попыталась изменить ваши нити, но издала ужасающий крик и скрылась в ночи. Ваш рейтинг Страхa для ведьм судьбы равен 3. Когда они пытаются взглянуть на ваши нити судьбы, то видят черную нить, бегущую к ним от вашего тела. Почему это происходит – решать мастеру.

Девятка монет: Вы очень привлекательны. Вы бесплатно получаете преимущество Внешность: Выше среднего (Above Average Appearance).

Десятка монет: Ваша семья дала вам лучшее образование, которое только могла себе позволить. Вы бесплатно получаете преимущества Академия и Университет (Academy & University).

Туз кубков: Вы выросли и решили стать священником. Вы бесплатно получаете преимущество Духовный сан (Ordained).

Двойка кубков: Богатый друг подарил вам слугу. Товарищ сам платит ему жалование и заботится обо всем, что ему нужно. *Вы бесплатно получаете преимущества Слуга (Servant) и Связь (Connection) стоимостью 2 пункта.*

Тройка кубков: Вы осознали, что репутация бунтаря увеличивает число людей, решивших завести с вами романтические отношения. *Вы бесплатно получаете преимущества Негодяй и Опасная красота (Scoundrel & Dangerous Beauty).*

Четверка кубков: Вам сделали два заманчивых предложения, но принять вы можете только одно из них. *По желанию вы можете стать членом любого тайного общества или получить преимущество Наследство (Inheritance) стоимостью 5 пунктов.*

Пятерка кубков: Старый водачеанский аристократии взял вас под свое крылышко и поведал вам свои тайны успешной торговли. *Вы бесплатно можете взять любое умение и распределить по его навыкам три дополнительных пункта опыта.*

Шестерка кубков: Вы стали военным, но повели себя так, что стали непопулярны среди командования. *Вы бесплатно получаете преимущества Неукротимая воля (Indomitable Will) и Офицер (Commission) стоимостью 2 пункта.*

Семерка кубков: Вы получили известность, как интеллектual и разносторонний человек. Слава бежит впереди вашего имени. *Вы бесплатно получаете Легендарную Характеристику (Wits) и преимущество Лингвист (Linguist).*

Восьмерка кубков: Один из своих принцев взял вас под свое крылышко. *Вы получаете бесплатно преимущество Патрон (Patron) стоимостью 8 пунктов, но при этом вы должны опасаться политических махинаций со стороны других принцев Водачке.*

Девятка кубков: Недавно вы совершили доблестный поступок, который у всех на слуху. *Вы бесплатно получаете преимущество Благодарность (Citation).*

Десятка кубков: Вы слышали, что один из ваших поклонников решил добиться вашего внимания, прибегнув к услугам Ведьмы Судьбы. Вы должны соблюдать осторожность в отношениях, вашими чувствами могут манипулировать. *Вы получаете прошлое Роман (Romance) стоимостью 2 пункта. Вам не особенно нравится воздыхатель, на службе которого находится служанка — полнокровная ведьма судьбы.*

БУДУЩЕЕ

Данные события произойдут в ближайшем будущем героя. Они являются следствиями прошлого или тех решений, что герой скоро предпримет. Мастер, знающий о будущем персонажа должен постараться и ввести означенные ниже события в ход игрового приключения.

Туз монет: Дары не бывают бесплатными (Обязанность [Obligation] 2).

Двойка монет: Смотри, на что соглашаешься (Обрученный [Betrothed] 2).

Тройка монет: Вскоре ты встретишь высокого и загадочного незнакомца (Роман [Romance] 2).

Четверка монет: Дай жизни идти своим чередом (Охота [Hunting] 2).

Пятерка монет: Не бери чужого (Жертва охоты [Hunting] 2).

Шестерка монет: Сказанного не воротишь (Кодекс чести [Code of Honor] 2).

Семерка монет: Секреты порой становятся известны всем (Лоренцо [Lorenzo] 2).

Восьмерка монет: Будь осторожен в духовных странствиях (Клятва [Vow] 2).

Девятка монет: Выбирай, и выбирай скорее (Обрученный [Betrothed] 1 и Роман [Romance] 1).

Десятка монет: Твоя семья всегда поддерживает тебя, будь готов ответить тем же (Обязанность [Obligation] 2).

Туз кубков: Вскоре Церковь разлучит тебя с кем-то (Потерянная любовь [Lost Love] 2).

Двойка кубков: Будь осторожен и в кругу друзей (Соперничество [Rivalry] 2).

Тройка кубков: Темная сила будет мешать тебе (Немезида [Nemesis] 2).

Четверка кубков: Искушениям стоит противиться, но поддавшись им, ты не разрушишь мир (Проигравший [Defeated] 2).

Пятерка кубков: Скоро ты согласишься на то, о чем всегда будешь жалеть (Обязанность [Obligation] 1 и Долг [Debt] 1).

Шестерка кубков: Ты не тот, кем кажешься (Истинная личность [True Identity]).

Семерка кубков: Люди видят то, что хотят видеть (*Ошибка [Mistaken Identity]*).

Восьмерка кубков: Тебе предстоит борьба разума и чувств (*Вендетта [Vendetta] 1* и *Роман [Romance] 1*).

Девятка кубков: Держи свои мысли при себе (*Проклятый [Cursed] 2*).

Десятка кубков: Блаженство в неведении (*Амнезия [Amnesia] 2*).

Новые правила Сорте

Ведьмы судьбы обладают силой, которая находится за пределами возможностей других магов — они могут управлять самой судьбой. Нижеследующие абзацы расклады карт Сорте, связанные с этим умением, а также новое умение, связанное с самой ужасной способностью ведьм.

НОВЫЙ НАВЫК СОРТЕ

Черная нить (Black Strand)

Ведьмы Судьбы знают, что черная нить связана с надвигающейся смертью. Она не всегда появляется перед смертью конкретного человека, но ее формирование неизбежно завершается гибелью жертвы. Черную нить нельзя натянуть, ее нельзя создать, подтянуть или перерезать. Ведьмы судьбы, знающие о существовании описываемого навыка, могут видеть момент формирования нити. Кроме того, иногда они могут выглядеть моложе, чем они есть (см. Черный расклад). Описываемую способность могут использовать лишь мастера и адепты Сорте.

РАСКЛАДЫ КАРТ СОРТЕ

Ведьмы судьбы могут проводить сложные ритуалы с использованием карт Сорте. Для проведения ритуала ведьма должна обрести мастерский статус в работе с нужным типом нитей. Ей понадобится колода Сорте и непрерывное десятиминутное сосредоточение. Далее ведьма раскладывает карты определенным способом и следует правилам расклада, не забывая об опасности Плетей Судьбы. Использование карт Таро вместо бросков кубиков может сделать моделирование ритуала более интересным.

РАСКЛАД МОНЕТ (УЧЕНИК)

Один из простейших раскладов, известных ведьмам судьбы. Для его выполнения ведьма должна выбрать из колоды все карты Монет, перемешать их и не глядя выбрать три любые. При этом вторая карта должна лечь на первую крест-накрест, а третья на первую и вторую. Совершая расклад, ведьма стремится принести человеку, для которого совершается ритуал, удачу в денежных делах.

Для осуществления расклада ведьма судьбы должна потратить 1 кубик драмы, или же проситель – 2 кубика драмы. Ведьма судьбы кидает взрывающиеся кубики, число которых равно рангу ее умения Монет (можно не кидать кубик, а тащить равное рангу навыка число карт, при этом карты Двора считаются десятками). Полученное число прибавляется к доходу просителя на следующий месяц. Ведьма может производить расклад настолько часто, насколько ей (или ее просителю) хватает кубиков драмы.

РАСКЛАД КУБКОВ (УЧЕНИК)

Еще один простой расклад. Для его инициации, ведьма должна выбрать из колоды все карты Кубков, перемешать их и не глядя выбрать три любые. При этом вторая карта должна лечь на первую крест-накрест, а третья под первую и вторую. Совершая расклад, Ведьма стремится усилить влечение определенного человека к просителю. По сути дела это приворот, действие которого ограничено во времени.

Для осуществления расклада ведьма судьбы должна потратить 2 кубика драмы, или же проситель – 4 кубика драмы. Ведьма судьбы кидает взрывающиеся кубики, число которых равно рангу ее умения Кубков (можно не кидать кубик, а тащить равное рангу навыка число карт, при этом карты Двора считаются десятками). За каждые 15 пунктов, проситель получает 1 неудерживаемый кубик, применяемый во время броска на Очарование против определенного человека в течение месяца. Ведьма может производить расклад настолько часто, насколько ей (или ее просителю) хватает кубиков драмы.

РАСКЛАД ПОСОХОВ (АДЕПТ)

Более сложный расклад – не по физической составляющей, а по силе СORTE, требуемой для его совершения. Аналогично предыдущим раскладам, ведьма должна выбрать из колоды все карты Посохов, перемешать их и не глядя выбрать три любые. При этом вторая карта должна лечь на первую крест-накрест, а третья – слева от них. Совершая расклад, Ведьма стремится увеличить влияние и авторитет просителя.

Для осуществления расклада ведьма судьбы должна потратить 3 кубика драмы, или же проситель – 6 кубиков драмы. Ведьма судьбы кидает взрывающиеся кубики, число которых равно рангу ее умения Посохов (можно не кидать кубик, а тащить равное рангу навыка число карт, при этом карты Двора считаются десятками). Полученное число прибавляется к Репутации просителя на следующий месяц. Ведьма может производить расклад настолько часто, насколько ей (или ее просителю) хватает кубиков драмы.

РАСКЛАД МЕЧЕЙ (АДЕПТ)

Самый сложный и ценный расклад для ведьмы судьбы уровня Адепт, которая вкладывает силу СORTE в оружие. Для этого ведьма должна вынуть из колоды все карты Мечей, перемешать их и не глядя выбрать три любые. При этом вторая карта должна лечь на первую крест-накрест, а третья – справа от них.

Для осуществления расклада Ведьма Судьбы должна потратить 4 кубика драмы, или же проситель – 8 кубиков драмы. Это добавит один кубик Судьбы к оружию просителя (см. описание преимущества Оплетенное лезвие [Twisted Blade]). Нити мечей могут зачаровать лишь простое оружие, мечи-загадки и лезвия из драхенайзена не поддаются этой магии. Ведьма может производить расклад настолько часто, насколько ей хватает кубиков драмы, но при этом дарованное количество кубиков Судьбы не может превышать ее ранга в навыке Мечей. По собственному желанию ведьма может отменить действие любого кубика Судьбы, вызванное ее ритуалом.

ЧЕРНЫЙ РАСКЛАД (МАСТЕР)

Черный расклад кажется простым, но в действительности он подвластен лишь самым могущественным ведьмам судьбы, которые выполняют его только для себя. Для совершения ритуала ведьма должна использовать особую масть Черепа. Такие карты чрезвычайно редки в Тейе. Подобно другим мастям, масть черепа состоит из десяти базовых карт и карт Двора. Кроме того, в колоду может быть включена карта Башни из Старших Арканов. В начале ритуала Ведьма перемешивает карты и завязывает себе глаза. Из колоды выбираются две карты, причем вторая кладется поверх первой. Цель тайного ритуала – омоложение или сохранение молодости. Это не влияет на продолжительность жизни ведьмы, но до самой смерти она может выглядеть молодой. Но если ведьме выпадает карта Башни, предыдущие Черные расклады мгновенно утрачивают силу.

Для осуществления расклада ведьма судьбы должна потратить 5 кубиков драмы. Ведьма судьбы кидает взрывающиеся кубики, число которых равно рангу ее умения Черных нитей (можно не кидать кубик, а тащить равное рангу навыка число карт, при этом карты Двора считаются десятками). За каждые 15 пунктов просительница добавляет один год к пределу своего возраста (Средний и Старший возраст, см. раздел Старение в «Руководстве мастера по 7-ому морю»). Так, после добавления года, ведьма судьбы будет выглядеть как женщина среднего возраста, когда ей будет 27 – 45 лет. Ведьма может проводить ритуал так часто, как хочет, но если ей выпадет Плеть Судьбы, то все эффекты как от текущего, так и от прошлых ритуалов пропадут.

РАСКЛАД АРКАНОВ (МАСТЕР)

Расклад Арканов – самое сильное действие Сорте, известное Ведьмам Судьбы. Вместо расклада карт ведьма создает гобелен, в который вплетает нити судьбы. Для этого ведьма выбирает из колоды одну карту Великих Арканов и тклет гобелен с изображением нужного человека на фоне изображения карты. Действие ритуала столь сильно, что может изменить даже личность выбранного человека. Трус может стать храбрецом, а святой человек – корыстолюбцем. Со временем личность вернется в

прежнее состояние, но обычно ей уже нанесен серьезный ущерб.

Создание гобелена требует двух месяцев непрерывной работы и материалов на 50G. По завершении гобелена, Ведьма Судьбы должна потратить 10 кубиков драмы для того, чтобы вплести в него нити судьбы, придав человеку Тайну (Добродетель или же Недостаток) на 10 месяцев минус 1 месяц за каждый ранг характеристики Resolve объекта воздействия. Все это время Тайна, присущая герою изначально, не действует. Ведьма может проводить ритуал настолько часто, насколько ей хватает кубиков драмы, но не может поддерживать более трех действующих гобеленов.

СОРТЕ И МУЗЫКА

Некоторые ведьмы судьбы вплетают свои нити в музыкальные композиции, влияя на ноты и ритм. Правильно созданные эффекты, позволяют слушателю испытать новые, более сильные впечатления. Конечно, немногие ведьмы судьбы могут заявить о своих правах на музыкальные произведения, поскольку самыми успешными композиторами остаются мужчины.

Мастер может позволить ведьме судьбы использовать магию Сорте для улучшения навыка Композитор (Composer). За каждый ранг в Сорте она может получить один неудерживаемый кубик к любой проверке, вовлекающей использование навыка Композитор. Бонус от кубиков проявляется лишь в том, случае, если величина навыка больше двух. Особо сложные музыкальные произведения могут требовать использования кубика Драмы для магических эффектов (на усмотрение Мастера).



Новое Прошлое

ОБРУЧЕННЫЙ (*Betrothed*)

Ваши родители сосватали вас некому водаччанцу. Вы плохо его знаете, а возможно, даже не виделись с ним. Заключение брака должно выполнить политические или экономические цели, не более того. Хотя вы вовсе не обязаны любить суженого (и можете даже заводить романы на стороне, если являетесь представителем сильной половины человечества), вы будете связаны узами брака и, соответственно, определенными обязанностями. Чем больше количество пунктов, связанных с прошлым, тем менее приятна вам предстоящая свадьба.

КОДЕКС ЧЕСТИ (*Code of Honor*)

Честь для водаччанцев — очень важная вещь (несмотря на расхожее мнение), и многие из них предпочли бы смерть делам, которые они считают бесчестными. За каждый ранг в прошлом, выберите из нижеследующего раздела правило, которое герой не может нарушить. При нарушении правила мастер может отобрать у вас кубик драмы. С другой стороны, если вы следуете правилу вопреки вашим целям, мастер может наградить вас дополнительными пунктами опыта.

ЛОРЕНЦО (*Lorenza*)

ТОЛЬКО ДЛЯ ВОДАЧЧЕ

Ваши предки происходили из ужасного рода Лоренцо. Жесткость исчезнувшего семейства поражала даже водаччанцев. Вы не унаследовали этой черты, но если тайна вашего рода откроется, вашей репутации будет нанесен непоправимый удар. Ранг прошлого, показывает силу ваших родственных связей и уровень возможных бед, которые начнутся после того, когда враги узнают о вашем родстве с Лоренцо.

ПРАВИЛА ЧЕСТИ

Правила чести в Водачче сложны. Они уравновешивают идеалы *virtu* (добродетели, см. 4-ую главу книги) и Великую Игру. В принципе их можно свести к небольшому числу основных принципов, которые знает каждый водаччанец. Конечно, не каждый обитатель страны следует им, но все водаччанцы их понимают, и благородные люди стараются их выполнять.

1. Никогда не обижай детей. Они невинны и не понимают Великой Игры, а потому не подвластны ее правилам.

2. По той же причине не приноси вреда матерям и беременным. Они должны растить будущих правителей.

3. Ватиканская церковь неприкосновенна. Никогда не вреди ей и ее учреждениям.

4. Всегда смотри в глаза другим мужчинам, если у него явно не больше власти. Отводить взгляд — признак трусости.

5. Если вытащил меч, то убирай его в ножны лишь тогда, когда он обрызгится кровью.

6. Всегда возвращай долги. Человек, не возвращающий свои долги, никогда не будет в почете. Так же требуй возвращения своих долгов. Человек, не способный вернуть свои деньги, не имеет силы.

7. Верность семье самая важная вещь в жизни. Оскорбивший члена твоей семьи оскорбил тебя.

8. Никогда не отказывайся от дуэли. Трус ничего не добьется.

Новые Умения

КУРТИЗАНКА (ГРАЖДАНСКОЕ)

Courtesan (Civil)

Куртизанки — это больше, чем просто дженни. Умные, сообразительные и хорошо образованные, они дают советы мужчинам, соблазняют и развлекают их, являясь прекрасными компаньонками во всех смыслах слова. Они учатся управлять людьми в своих целях, поскольку лишены той защиты, которую женщине дает семья или муж. Водаччанские куртизанки весьма очаровательны и столь же опасны, сколь соблазнительны. Это умение могут брать только женщины, мужчин этому ремеслу не обучают.

ОСНОВНЫЕ НАВЫКИ

Примечание: Вы начинаете приключение, с тремя основными навыками 1-го ранга. Вы можете приобрести дополнительный основной кнак 1-го ранга за 1НР.

Актер (Acting): Умение входить в роль и выходить из нее — ваша сильная сторона. Вы можете притвориться представителем другого слоя общества, так как способны изобразить и покорность нищего, и надменность короля. Конечно же, это умение более эффективно в сочетании с правильно подобранным костюмом.

Танец (Dance): Вы умеете танцевать красиво и изящно. Знатоки бальных танцев пользуются успехом на дворянских балах, а балетные танцоры вполне могут обеспечить себе приличный уровень жизни, выступая в театре или давая частные выступления.

Этикет (Etiquette): Хотя в некоторых землях во время обеда принято бросать обглоданные кости на

пол, очевидно, что дворяне большинства стран могут упасть в обморок, увидев, что какой-то невежа бросил жирную кость прямо на их новый ковер. Вы знаете тонкости правил поведения, которых придерживается дворянство и можете избежать подобного социального *faux pas*. При использовании этого навыка в месте, обычаи которого вам неизвестны, вы получаете пенальти в два несохраняемых кубика.

Стиль (Fashion): Появившись перед дворянами небрежно одетым, вы можете оскорбить их нежные чувства. Добросовестный придворный постоянно следит за последними веяниями моды, неважно, насколько они смехотворны. Однако, обладая достаточными знаниями, вы сможете выбрать подходящий наряд, даже будучи ограниченным в своих возможностях.

Дженни (Jenny): Утонченное искусство эскорта и менее благородных услуг.

Массаж (Masseur): Аристократы любят массаж, а вы блестяще умеете его делать.

Незаметность (Unobtrusive): Иногда куртизанка должна оставаться незаметной, пока ее клиент охвачен гневом. Это не искусство прятаться, а скорее умение слиться с окружающей обстановкой. Подобно навыку Скрытность (Stealth) позволяет повышать уровень сложности TN, на бросок Разума персонажа, пытающегося увидеть затаившуюся куртизанку.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАВЫКИ

Точный взгляд (Cold Read): Этот навык позволяет вам получать информацию о какой-то личности исходя из ее внешности и привычек. Обратив внимание на мозоли на пальцах, можно определить ведущую руку. Нервный тик также может многое сказать внимательному глазу. Используя этот навык, вы всегда сможете вовлечь нужного человека в разговор, имея о нем некоторое представление. Однако чаще всего вам придется применять этот навык для того, чтобы делать встречные броски против стойкости (Resolve) или других навыков.

Умение прятать (Conceal): Женщина, спрятавшая стилет в корсаже платья, сможет защитить себя, хотя и кажется беспомощной. Если вы пожелаете пронести пистолет в хорошо охраняемый бальный зал или отмычки в тюремную камеру, вам понадобится этот навык. Для использования этого навыка вы должны сделать простой бросок с него. Выброшенное число станет сложностью для каждого, кто мог бы обратить на вас внимание. Каждый обыскивающий вас получает свободный подъем, а если обыск тщателен — 2 свободных подъема.

Сплетни (Gossip): Слухи летят быстрее стрел, а раны от них тяжелы. Болтунам всегда есть о чем рассказать, но с этим навыком вы сумеете определять степень достоверности и важности слухов. Кнак можно использовать для сбора информации, как проверка на Лог (Знание).

Нахлебничество (Mooch): Посредством занимательных разговоров, пустых обещаний и обычной наглости вы можете убедить других обеспечивать вас и тратить деньги на ваши нужды. Однако постарайтесь не заниматься этим в одном месте слишком долго — даже самый лстивый гость рано или поздно надоедает.

Соблазнение (Seduction): Нежный шепот страстной женщины поверг в хаос отнюдь не одну империю. С этим навыком вы сможете стать более опасным для стабильности страны, чем сотня солдат.

Яды (Poisons): Когда дипломатия отказывает, а военная победа недостижима, для разрешения проблемы может хватить капельки мышьяка. Этот навык позволяет вам выбрать более подходящий для ситуации яд и его дозировку, а также правила безопасного обращения с ним. Правила по ядам находятся в «Руководстве Мастера».

Политика (Politics): Политика — это власть, и каждый по-настоящему умный придворный понимает это. Вы можете предчувствовать взлеты и падения влияния того или иного дворянина и определить, за кого нужно держаться, чтобы быстрее подняться наверх.

Искренность (Sincerity): Даже самая искусная лож бесполезна, если слушатель заметит нервную дрожь или пару опущенных бегающих глаз. Если навык Оратор позволяет подобрать слова для того, чтобы развлечь или подчинить человека, Искренность заставляет слова казаться правдивыми.

ПРОВОДНИК (ГРАЖДАНСКОЕ)

Guide (Civil)

Города Водачке — хитроумные лабиринты высоких зданий и узких улиц. Тот, кто не является местным жителем, пусть даже это водаччинец из другого города, часто теряются или сбиваются с пути. Многие местные жители часто нанимаются проводниками для путешественников. Большинство проводников знакомо с одним конкретным городом, который они знают, как свои пять пальцев. Иногда они работают кучерами и гондольерами, если в городе мало приезжих.

ОСНОВНЫЕ НАВЫКИ

Примечание: Приобретая умение, вы получаете два основных навыка 1-го ранга, а также кнак Уличная Навигация (Street Navigation) 1-го ранга. Вы можете приобрести дополнительные основные кнаки 1-го ранга за 1НР каждый.

Лазание (Climbing): Вы знаете, как найти точку опоры для рук и ног, как использовать снаряжение для лазания и как найти самый легкий путь для подъема. Если вас атакуют, когда вы лезете куда-то, этот навык используется в качестве защитного.

Верховая езда (Ride): Вы умеете ездить верхом. Проверка навыка требуется, если вы хотите заставить лошадь совершить какое-либо необычное действие, такое, как галоп (TN=15) или прыжок через препятствие (TN=20). Хорошо тренированная лошадь понижает сложность проверки на 5 пунктов.

Скрытность (Stealth): Скрытность — искусство оставаться незамеченным. Вы можете использовать его для того, чтобы пробраться в места, вход в которые вам запрещен, скрыться от преследователей или чтобы не быть застигнутым в компрометирующей ситуации. Обычно этот навык используется для встречного броска против Разума (Wits) того, кто мог бы вас заметить.

Уличная навигация (Street Navigation): Без этого навыка вы быстро потеряетесь в незнакомой части города. Успешная проверка навыка поможет вам собрать информацию о местности (сложность определяет Мастер). Если вы используете кнак в незнакомом городе, то получаете штраф на два неудерживаемых кубика.

Выживание (Survival): Сбор ягод и орехов не слишком увлекателен, но зачастую оказывается необходимым для того, чтобы выжить зимой или в незнакомой местности. Использование этого умения всегда даст вам достаточно пищи для того, чтобы остаться в живых, хотя, возможно, вам придется питаться мышами, термитами и личинками. Правила по использованию этого навыка находятся в Руководстве Мастера.

Чтение следов (Tracking): Вы знаете, какие следы оставляют люди и животные при движении по лесу: сломанные ветки, раздавленные листья, отпечатки ног в грязи. Еще более впечатляет возможность определить, насколько давно здесь был прошедший, хотя это довольно сложно. Как правило, этот навык используется во встречных бросках против Скрытности прошедшего.

Знание знаков (Trial Signs): Охотники имеют собственный язык, используемый ими для своих нужд. В нем используются осторожно согнутые веточки, сложенные кучкой камни и надрезы на коре деревьев. Эти знаки могут послужить указателями пути, предупреждением об опасности или обозначением рыбного места. В Книге Мастера есть список сложностей для пользования этим навыком, а также примеры возможных знаков. Успешный бросок с этого умения означает то, что человек, для которого вы оставляли этот знак, заметит его, проходя мимо.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАВЫКИ

Засада (Ambush): Вы научились выбирать подходящие места для засады, а также обнаруживать чужую засаду. Правила по использованию навыка изложены в разделе Драма в Книге Игрока по 7-ому морю.

Картография (Cartography): Используя набор картографических инструментов, вы можете создавать точные карты. За надежную карту, проданную подходящему покупателю, можно выручить хорошие деньги. Успешный бросок с этого навыка позволяет создать четкую и точную карту, но провал броска может безжалостно выбросить корабль, идущий по ней, прямоком в Седьмое Море.

Навигация (Navigation): Используя морские карты и набор навигационных инструментов, вы способны проложить курс, по которому сможет пройти корабль, чтобы, плывя за пределами видимости берегов, не затеряться в море. Кроме того, вы способны указать рулевому нужное направление. Успешный бросок с этого навыка прокладывает верный курс. Провал вполне может означать то, что вас протащат под килем за то, что все оказались затерянными где-то в море. Ваш мастер имеет правила по навигации в своем руководстве.

Чувство направления (Direction Sense): Ориентируясь по звездам, Солнцу и другим известным вам знакам, вы всегда можете определить направление на Север. Данный кнак позволит вам сохранить верное направление пути как в незнакомом городе, так и в чаще. Но в темноте и в однообразной местности ориентироваться будет предельно сложно.

Плавание (Swimming): Если вы не слишком тяжело нагружены, вы отлично справитесь с тем, чтобы не пойти на дно (за исключением встречи с акулой или шторма). Ваш мастер имеет правила по плаванию в своем руководстве.

Новый Навык

ТОРГОВЕЦ (ОСНОВНОЙ НАВЫК)

Merchant Skill (Basic Knack)

Парфюмер (Perfumer): Данный навык используется для создания духов, цветочной воды и прочей возможной парфюмерии.





Новые Фехтовальные Школы

В Водачке лезвия мечей также быстры, как языки их владельцев. Мужчина, не умеющий фехтовать, обречен на быструю смерть. Нигде, кроме Водачке, искусство самозащиты не может быть столь важно.

БЕРНУЛЛИ (Bernoulli)

Страна происхождения: Водачке

Описание: Бернулли привозят из Империи Полумесяца не только артефакты, но и знания. Если в фехтовании кресенты используют ятаган, то школа Бернулли применяет западную кавалерийскую саблю. Фехтовальщики Бернулли удерживают противника на расстоянии при помощи взмахов клинком, пока противник не ослабнет или не откроется.

Основной недостаток школы — ее ориентированность на защиту, а также особенности оружия, снижающие точность ударов. С другой стороны, фехтовальщиков Бернулли сложно ранить, они могут держать соперника на расстоянии долгое время, почти не уставая.

Базовые умения: Фехтование, Рукопашный бой (Fencing, Pugilism)

Фехтовальные навыки: Мощный Удар (Фехтование) (Beat), Ближний Бой (Corps-a-corps), Выпад (Фехтование) (Lunge), Поиск Слабости (Бернулли) (Exploit Weakness).

Начинающий: Учеников школы Бернулли прежде всего тренируют использовать саблю как оружие защиты, отражая множественные удары ее взмахами. Добавьте ранг своего Мастерства, к сложности (TN) вражеского попадания.

Специалист: Вы обучены фехтовальному маневру, известному как fleche. Вы направляете лезвие на голову противника и быстро приближаетесь к нему. Для этого вы можете сделать обычный Выпад (Lunge), но при этом из означенного выше броска вычесть любое число дополнительных кубиков Действия. Каждый отданный кубик действия дает один неудерживаемый кубик урона и увеличивает сложность (TN) Активной защиты против вашего нападения на 5 пунктов. Кроме того, вы повышаете свой ранг в навыке Выпад (Lunge) на 1 ранг. Максимальное значение ранга в данном случае может достигнуть 6. Если максимальный ранг навыка не достигнут сразу же, герой может достичь его позже, заплатив 25 XP за повышение с 5 до 6.

Мастер: Мастера Бернулли могут переводить защиту в атаку, даже отступая или уклоняясь. Каждый раунд вы можете перебросить один неудачный бросок Атаки.

КАППУНТИНА (Cappuntina)

Страна происхождения: Водачке

Описание: Эта школа не признается Гильдией Фехтовальщиков, тем не менее женщины Водачке считают владение ей бесценным. Каппунтина служит главным образом для самозащиты, а ее название означает «шпилька». Цель школы — обеспечить безопасность женщины, когда рядом нет мужа. Оружие школы — метательные ножи, которые легко спрятать в рукаве или в прическе.

Основным достоинством Каппунтины является удивительная скорость атаки. Ее приверженцы учатся выводить противника из строя, ранив его в руки, повреждая ему связки и нанося удар, если защита не удалась. Многие последовательницы школы используют тактику «ударь и беги».

Слабостью Каппунтины является недостаток выдержки в продолжительных поединках. Если последовательница школы не сумела быстро вывести противника из строя, она вряд ли сможет остановить его. Мастера Каппунтины могут обезвредить противника еще до нападения, а затем скрыться, избежав поединка.

Базовые умения: Нож, Исполнитель (Knife, Performer)

Фехтовальные навыки: Пришпиливание (Нож) (Pin), Метание (Нож) (Throw), Обманный Бросок (Нож) (Trick Shooting), Поиск Слабости (Каппунтина) (Exploit Weakness).

НОВЫЕ ФЕХТОВАЛЬНЫЕ КНАКИ

Пришпиливание (Нож): Вы можете использовать это кнак для того, чтобы пришпилить руку противника к какой-либо поверхности (например, дереву). Для этого вы должны бросить во врага одно метательное оружие, используя этот кнак вместо навыка Атака (к сложности попадания TN добавляется величина 10, которая не может быть понижена навыком Обманный бросок). В случае успеха рука противника оказывается пригвожденной, и он роняет то, что держал в ней. Освобождение от прищипливания занимает 1 Действие. Данный кнак может быть использован лишь против человека, одетого в мягкую одежду. Попытка прищипить к дереву человека в драхенайзене выглядит немного нелогичной.

Обманный Бросок (Нож): За каждый ранг в данном навыке вы вычитаете 5 пунктов из штрафа, накладываемого на ваш выстрел (из-за укрытий, дальности действия оружия и т.д.) Обманный бросок не может изменить сложность самой атаки и не может добавить подъемы к урону. Но бонус, накладываемый навыком, может быть применен к Прицельному выстрелу. Например, TN цели равен 15, боевые условия накладывают на эту величину дополнительную сложность, равную 15 (например, для прицельного броска в руку). Персонаж, обладающий 5 рангом в навыке Обманный бросок, может нивелировать дополнительную сложность, но не понизить базовый TN цели.

Начинающий: Начинающие последователи Каппунтины учатся быстро выхватывать и метать оружие. Они не получают штрафа на левую руку при метании ножа. Вытаскивание и метание считается одним действием. Кроме того, кнак Метание (Нож) они приобретают по той же цене, что и основной.

Специалист: Специалисты Каппунтины могут одновременно метать в противника несколько ножей – их количество должно быть равно его рангу Мастерства. Все ножи, брошенные в одной атаке, должны быть направлены в одну цель, и для этого совершается единственный бросок атаки. В случае успеха все ножи попадают в цель, нанося по 1k1 пункту урона (два ножа наносят 2k2 пункта урона, три ножа 3k3 пункта урона и т.д.).

Мастер: Мастера Каппунтины могут вывести из строя сразу нескольких противников, за один бросок – целый отряд брутов. То есть, каждый нож может быть направлен в свою цель, но броски атаки для каждой цели совершаются отдельно друг от друга. Кроме того, за каждый нож, оставшийся в руке (всего их может быть 3 в одно действие), герой получает один свободный подъем для следующей атаки оставшимся ножом.

ВИЛЛАНОВА (Villanova)

Страна происхождения: Водачче

Описание: Вилланова известны как хитроумные политические манипуляторы. Их фехтовальное искусство столь же опасно, как и создаваемые ими интриги. Школа Вилланова отличается быстрыми ответами на вражеские удары, а также использованием подлых приемов. Ученики постигают искусство фехтования в закрытой академии в глуши болот земель Вилланова. Говорят, что все выпускники обязаны присягнуть на верность семье Вилланова, хотя распространенность школы заставляет усомниться в достоверности этих слухов. Сильнейшая сторона Виллановы – способность обращать удары соперника против него. Для этого используется специальный прием, называемый Отпор (Stop-thrust). Ваше лезвие соскальзывает с лезвия противника, чтобы нанести ему серьезный вред. Кроме того, в бою используются финты и другие

ложные выпады, позволяющие скрыть от противника свои намерения.

Но самоуверенность представителей школы порой бывает чрезмерной. Многие из них совершают ошибку, недооценивая своих противников. Впрочем, действительно осторожного представителя школы практически невозможно остановить, но осторожные фехтовальщики обычно предпочитают другие школы.

Базовые умения: Нож, Фехтование (Knife, Fencing)

Фехтовальные навыки: Двойное Парирование (Фехтование/Нож) (Double-parry), Финт (Фехтование) (Feint), Отпор (Фехтование) (Stop-thrust), Поиск Слабости (Вилланова) (Exploit Weakness).

НОВЫЕ ФЕХТОВАЛЬНЫЕ КНАКИ

Отпор (Фехтование), Stop-thrust (Fencing): Прием, сочетающий в себе парирование и контратаку, позволяющий воспользоваться маневрами противника. Во время вражеского нападения вы можете потратить Действие (Текущее или Удержанное, но не Прерванное), чтобы воспользоваться Отпором. Для проведения атаки вы должны совершить бросок на Wits (Разум) + Stop-thrust вместо броска на Атаку. В случае успеха вы наносите противнику 3k2 пункта урона. Если ответный удар наносит противнику Драматическую рану, то атака, которую он собирался совершить, не происходит.

Начинающий: Новички школы Вилланова учатся использовать вспомогательное оружие, которое легко спрятать. Используя нож в левой руке, вы не получаете штрафа на ведущую руку. Кроме того, вы получаете один свободный подъем, используя кнак Парирование (Нож). Новички школы частенько используют эфес с кольцами, описание которого вы сможете найти на следующих страницах книги.

Специалист: Специалисты обучены скрывать свои истинные движения посредством финтов. Достигнув описываемого уровня, вы получаете один свободный ранг в навыке Финт. Максимальное значение ранга в данном случае может достигнуть 6. Если максимальный ранг навыка не достигнут сразу же, герой может достичь его позже, заплатив 25 XP за повышение с 5 до 6.

Мастер: Мастера школы умеют провоцировать врага на удар, открываясь. В начале каждой фазы вы можете понизить свой TN защиты на 5 пунктов до минимального значения 5. Если при пониженном TN вы осуществляете Отпор, ваш герой получает по одному свободному подъему на успешное исполнение Отпора за каждые пониженные 5 пунктов TN.



Новые Преимущества

СВЯЗЬ С КИМБРАМИ (3 ПУНКТА)

Cymbr Connection

От рождения либо по причине какого-либо поступка вы заслужили доверие странников-кимбров. Вы знаете, где находятся некоторые их поселения и понимаете знаки, которые они используют для общения друг с другом. Вы можете воспользоваться этими знаками, чтобы попросить у них помощи или укрытия в одной из их общин.

Кимбры знают вас и верят вам. Они будут вести себя дружелюбно по отношению к вам и вашим товарищам (старайтесь не разрушать эту дружбу).

ГУБЕРНАТОР (6 ПУНКТОВ; ТОЛЬКО ДЛЯ ВОДАЧЧЕАНЦЕВ)

Governor

Под вашим управлением находится часть материковой территории. Раз в месяц вы получаете от своего Принца внушительную сумму денег на развитие провинции: постройку дорог, выплату жалования страже и решение других важных проблем. Чин губернатора дает большие преимущества, но требует и серьезной работы. Большинство губернаторов принимает активное участие в Великой Игре. Будьте осторожны, если желаете сохранить благополучие.

Ваш стартовый доход оказывается равен 1,000 G. С другой стороны, ваш месячный доход не определен. Каждый месяц вам выплачивают 50 G, но можете попытаться растратить казенные средства. Для этого, вы должны совершить бросок Wits (Разум) + Accounting (Оценивание) против сложности, равной 5

+ 5 дополнительных пунктов за каждые 50 G, которые вы собираетесь растратить. Если бросок проваливается, ваша растрата замечена. Мастер расскажет, что с вами случилось впоследствии.

ЧЛЕНСТВО: РУКА ГОСПОДИНА (4 ПУНКТА, ТОЛЬКО ДЛЯ ВОДАЧЧЕ)

Membership: Lord's Hand

Вы исполняете волю принца, совершая действия его именем. Лично вам прощаются все преступления на территории Водачче при условии, что вы совершали их только по приказу Принца.

Требования к членству: Национальность – Водачче, Разум (Wits) не менее 3, Характер (Panache) не менее 3, не менее 10 НР должны быть потрачены на кнаки Придворного. У вас не должно быть больше трех воинских умений.

Деятельность: Выполнять приказы принца, сообщать ему об измене.

Преимущества: За комнату, пищу и экипировку платит ваш господин. Если вы действуете по воле Принца, по водаччеанскому закону ваши действия не могут быть наказаны. За ваши действия отвечает сам Принц.

ИММУНИТЕТ К ЯДУ (1 ПУНКТ)

Poison Immunity

Один из видов отравы для вас безопасен. Вы можете пить его спокойно, как материнское молоко. Иммуниет может быть как врожденным, так и приобретенным.

Вы обладаете иммунитетом к одному виду яда, а значит, его эффекты на вас не действуют. Данное преимущество можно брать несколько раз для различных ядов.

СКАРОВЕЗЕ (РАЗЛИЧНОЕ)

Scavorese (Varies)

Все водаччеанцы изучают работы Скаровеze, но вы особенно хорошо понимаете их. Вы можете воспользоваться его уроками, чтобы утаить свои действия, отвести от себя обвинения и преуспеть в Великой Игре.

Если вы потратите 1 НР за данное преимущество, ваш герой может стать NPC, только

если его репутация достигнет значения -40. Если вы потратите на данное преимущество 3 НР, это может произойти только при понижении репутации до -50 пунктов.

ОПЛЕТЕННОЕ ЛЕЗВИЕ (РАЗЛИЧНОЕ, ВОДАЧЧЕ)

Twisted Blade

Иногда ведьмы оплетают нитями судьбы новое оружие, улучшая его качество. Подобные лезвия пользуются большой популярностью среди аристократов Водачче. При желании ведьмы могут присоединить нити не только к мечам и рапирам, но также к пистолетам, мушкетам и другим видам оружия.

За каждые 2 пункта НР ваше оружие получает 1 Кубик Судьбы. Лезвие судьбы может получить не более 5 кубиков. Их можно потратить на бросок, проверяющий успешность действия с оружием (бросок атаки, бросок урона, проверки фехтовальных навыков, проверка активной защиты и т.д.). Каждый потраченный кубик прибавляет 1к1 к результату броска. Кубики Судьбы восстанавливаются в начале следующего Акта. Герои-ведьмы могут присоединить нити Судьбы к оружию (см. раздел Новые Правила Сорте).

АКЦЕНТ ВОДАЧЧЕ (0 ПУНКТОВ, ВОДАЧЧЕ)

Vodacce Accent

По акценту можно определить, откуда прибыл герой. Только тот, кто хорошо знает язык, может определить акцент. На территории Водачче существует четыре основных языковых акцента: Мантуанский, Терамо, Ареме Кандиде и Островной. Бродяжки-кимбры имеют собственный акцент. Знание конкретного акцента может упростить или усложнить изучение некоторых иностранных языков (более подробную информацию можно узнать из нижепредставленной таблицы).

Мантуанский: На этом акценте говорят люди, обитающие в северо-западных регионах Водачче (рядом с Айзенем и Уссурой). Речь их короткая, резкая, с упором на согласные.

Обитатели Мантуи с легкостью изучают языки Северных наций. Кроме того, обитатели данного региона с терпением относятся к чужакам и их странным обычаям.

Терамо: Терамо – земли Галлили и их потомков Бернулли. Близость Империи Полумесяца придала говору мягкие, поющие интонации с упором на гласные.

Обитатели Водачче считают Терамо необычным акцентом, загадочным и романтическим.

ЛИНГВИСТИЧЕСКАЯ ТАБЛИЦА ВОДАЧЧЕ

	Островной	Терамо	Мантуанский	Аreme	Кимбрский
Авалонский	2	3	1	2	3
Кастильский	1	1	2	2	2
Кресентский	4	2	3	3	2
Выс. Айзенский	3	3	4	4	3
Айзенский	2	2	3	3	2
Монтенский	1	1	0	1	2
Тейянский	2	1	2	1	1
Теодорский	4	3	4	4	4
Уссурский	3	2	3	3	3
Вендельский	2	3	1	2	2
Водаччеанский	0	0	0	0	0

Ареме Кандиде: Сердце континентальной Водачче с падения Нумской империи непрерывно переходило из рук в руки. Обитатели данного региона называют себя «истинными водаччеанцами», тогда как жители других областей считают их несколько отсталыми.

Этому говору свойственна быстрая, живая речь, свойственная сельским жителям.

Островной акцент: Акцент обитателей островов и крупных городов Водачче.

Именно этот акцент описан в Книге Игрока.

Кимбрский: Диалект, на котором говорят кимбры. Основан на водаччеанском языке с примесями айзенского и кресентского, а также содержит множество заимствований (в том числе и грамматических) из тейянского.

Кимбрский диалект отличается своеобразием ритма речи. Его могут опознать даже иностранцы.

ВОДАЧЧЕАНСКИЙ СЛУГА (6 ПУНКТОВ, 5 ДЛЯ ВОДАЧЧЕ)

Vodacce Valet

В вашем распоряжении находится водаччеанский слуга. Помимо своих обычных обязанностей он знает правила Великой Игры и может выполнять ваши тайные поручения.

Слуга считается приспешником (создается по тем же самым правилам на 75 HP), но при этом бесплатно получает 3 ранг во всех кнаках умения Преступник (Criminal).

НЕСВЯЗАННЫЙ (15 ПУНКТОВ; ВОДАЧЧЕ, ТОЛЬКО МУЖЧИНЫ)

Unbound

Раз в поколение в Водачче рождается некоторое количество мужчин, не подвластных нитям судьбы. От него не исходят нити, а воздействие Сорте просто обходит его стороной. Попытка чтения его будущего не приносит ведьмам ни малейшего результата. Несвязанные (так этих людей называют ведьмы), могут стать как величайшими героями, так и ужасающими злодеями Водачче.

Вы имунны к магии Сорте. Все нити, прикрепленные к вам, ведьмы видят как Карты дво-

ра. Более того, в поединке с Ведьмой Судьбы ваш Показатель Страх по отношению к ней будет равным 2.



ДРЕССИРОВАННЫЙ ПАУК (2 ПУНКТА, 1 ДЛЯ ВЕДЬМЫ СУДЬБЫ)

Trained Spider

Пауки часто разводятся ведьмами судьбы, и многие женщины тренируют их для разных целей. У вас есть дрессированный паук (размером он может быть как с ноготок, так и с обеденную тарелку). Паук считается Брутом, имеющим Рейтинг опасности 1. Они не стремятся участвовать в сражениях и считаются не слугами, а домашними животными. Каждый паук умеет выполнять одно действие из приведенного ниже списка. Вы можете выбрать это действие сами или определить его с помощью броска кубика.

1 – Светлячок: У вас есть маленький шар, наполненный крошечными пауками, от которых исходит яркий фосфорический свет. Шар может осветить область размером 10 на 10 дюймов.

2 – Яд: Паука можно приучить кусать всякого, кто зайдет в определенную область (по площади не больше одной комнаты). Болезненный укус наносит 3к2 пункта урона, но паук может совершать это действие только раз в день.

3 – Метка вора: Паук приучен кусать всякого, кто дотронется до определенной вещи. Укус не смертелен, но в его месте кожа сильно вздувается. Отек сходит через несколько дней, но этого достаточно, чтобы узнать вора.

4 – Метка дверей: Паук оплетает паутиной окна, арки и дверные проемы, позволяя хозяину знать, что в его отсутствие в дом кто-то заходил. Для одного дверного проема (или окна) паутина плетется в течение 10 минут.

5 – Крепкие веревки: Паук плетет очень прочную нить, которая может быть использована в качестве тонкой веревки. 50 футов подобной нити создаются в течение одной недели. Веревка может выдержать груз весом до 250 фунтов.

6 – Носильщик: Паук обучен приносить хозяину маленькие предметы: ручки, кольца, записки и т.д. Вес переносимого предмета не может превышать 1 фунта. При этом паук может переносить только один тип предмета (к примеру, кольца) или же только предметы, помеченные паучьим секретом.

7 – Курьер: Паук может переносить послания посредством укуса. Послание должно состоять из одного предложения не более чем из 15 слов. Передавать послания может только хозяин паука, только одному человеку за раз и только в одном направлении. Не забывайте, что получатель может не понять, в чем дело, и просто раздавить паука. Паук может передавать сообщения не чаще, чем три раза в неделю.

8 – Следопыт: Данный паук может следить за перемещением выбранного человека, помечая свой путь ясно различимым секретом. Длина пути не имеет значения для этого создания. Двигаясь за целью, паук может пройти сотни миль. Обратите внимание, что паук может выслеживать только пешую цель, за лошадью, повозкой или кораблем он просто не поспеет.

9 – Тайник: Паук может перенести определенный предмет (весом не более фунта) в тайное место, обернуть его в кокон и вернуть по приказу хозяина. С точки зрения игровой механики, человек не может обнаружить спрятанный предмет. Паук не может прятать более трех предметов одновременно.

0 – Совершите повторный бросок.



Новые Яды

В Великой Игре все средства хороши, в том числе и яды. Яды могут быть как экзотическими, так и местного производства. Некоторые виды яда получают с помощью пауков и пользуются большим спросом.

Дополнительная информация по ядам может быть найдена в *Руководстве Мастера по Седьмому Морю*.

Не забывайте: в большинстве своем обитатели Водачке не желают использовать яды, считая их слишком грубым средством для Великой Игры.

БАГРОВЫЙ РАСТВОРИТЕЛЬ

Crimson Thinner

Особое, см. ниже / 4 фазы / 4 фазы

Яд имеет химическое происхождение, препятствует свертыванию крови и затягиванию ран. Багровый растворитель наносят на лезвия.

Цена: 100 G. Наносит 1 кубик урона за каждую Драматическую рану, уже нанесенную жертве.

ПОТАЙНЫЕ ОКОВЫ

Blind Thorns

Особое, см. ниже / Различное / Различное

Яд имеет растительное происхождение, вызывает головную боль и ухудшение зрения (предметы видятся размытыми). Как правило, яд прыскается в лицо жертвы, хотя его также можно подсыпать в пищу.

Цена: 50 G. Герой, находящийся под воздействием яда, видит окружающий мир, словно в полумраке (Dim Light).

ПЛОТЬ ВЕДЬМЫ

Witchflesh

15 пунктов урона / 1 раунд / 10 раундов

Быстродействующий яд, получаемый из корней болотных растений. Оказывает действие сразу же при попадании в тело жертвы. Понять, что ее отравили, жертва, как правило, уже не успевает.

Цена: 40G.

ЯЗВЕННИК

Woundwort

1 драматическая рана / 1 час / 31 час

Это довольно мощный яд, впрочем, быстро теряющий свою силу.

Цена: 15G. Интервал нанесения урона с каждым разом удваивается.

СИРНЕТСКИЙ ТУМАН

Syrneth Mist

Особое, см. ниже / Особое, см. ниже / Бесконечно

Яд поставляется с Полуночного архипелага. Яд добывается из пылицы экзотических растений, поднимающейся над цветками наподобие облака. Яд очень трудно добыть, обычно его можно обнаружить только в Сирнетских руинах.

Отравленный начинает страдать от эффектов Удушья (как если бы он тонул).

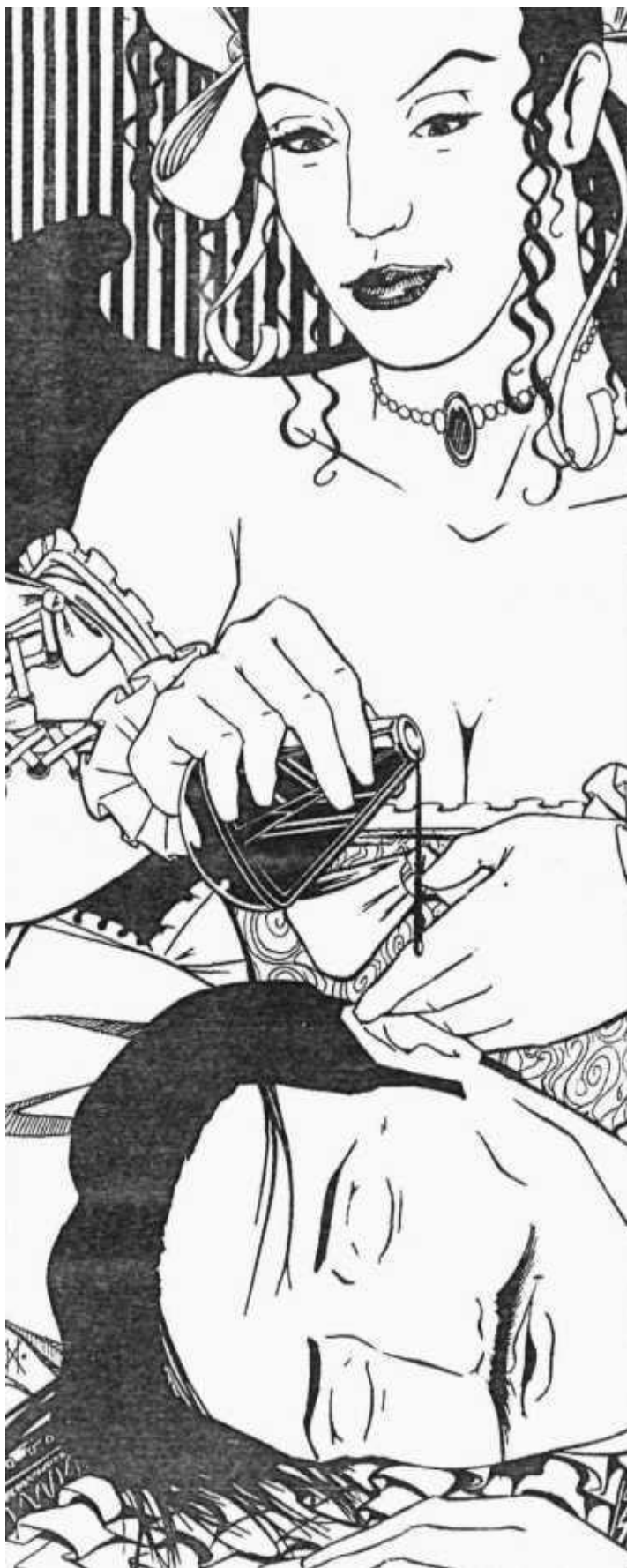
ЭФИР

Ethera

Особое, см. ниже / Различное / Различное

Эфир – наркотик, который Бернулли вывозят из Империи Полумесяца, где используется как обезболивающее, а также как легкий галлюциноген. Медицинский факультет Дионны закупает большие партии эфира, но веществу нашлось не только медицинское применение.

Цена: 50 G. Под воздействием эфира жертва не чувствует боли (игнорирует Cripple эффект). Однако при этом, мастер считает все полученные раны и совершает за жертву все необходимые проверки Урона.



ДРОЖАЩИЙ МОХ

Trembling Moss

Особое, см. ниже / Различное / Различное

Описываемый яд вызывает сокращение мышц и может привести ко временной потере контроля над телом. Хранится в виде порошка и подсыпается в еду.

Цена: 100 G за дозу (в зависимости от силы действия и объема, на усмотрение Мастера). Во время действия яда, жертва отказывается от наивысшего значения, выпавшего при проверке характеристики Мастерства (Finesse).

НЕЖНОСТЬ ЛЕГИОНА

Legion's Careen

1 Драматическая рана / 1 Месяц / Бесконечное

Этот яд открыли медицинские исследователи, работавшие в Дионнском университете и занимавшиеся проблемой химической консервации. Лишь самые злобные и жестокие злодеи используют этот яд, вызывающий долгую и мучительную смерть.

Цена: 200 G.

СЛЕЗА ГОДИВЫ

Godiva's Tear

Особое, см. ниже / Различное / Различное

Не столько яд, сколько афродизиак, используемый Дочерьми Софии в орденских интересах. Он затмевает рассудок и делает жертву чрезвычайно восприимчивой к романтическим предложениям.

Цена: 25 G за дозу (в зависимости от силы и объема). Находясь под воздействием яда, жертва получает штраф -2 на все проверки характеристики Стойкость (Resolve; здесь минимальное значение 0), связанные с Соблазнением.

ПОРОШОК НОЧНЫХ КОШМАРОВ

Nightmare Powder

Особое, см. ниже / Различное / Различное

Галлюциногенное вещество, при употреблении которого жертва испытывает глубокий и продолжительный страх. Даже самые храбрые люди становятся

трусами, когда в их организм попадает щепотка описываемого порошка.

Цена: 50 G за дозу (в зависимости от силы и объема, на усмотрение мастера). Находясь под воздействием порошка, жертва получает тайну Трус (Cowardly). Если жертва изначально имеет подобный недостаток, она теряет возможность противодействовать той активности Слабости, которую совершает мастер.

ПАУЧИЙ ЯД

Spider Venom

Особое, см. ниже / Различное / Различное

Описываемый яд воздействует на мускулы тела и при больших дозах может на время полностью парализовать человека.

Цена: 40G (в зависимости от силы и объема, на усмотрение мастера). Пока герой отравлен, ни один из его Кубиков не взрывается, как если бы персонаж был изувечен (Crippled).

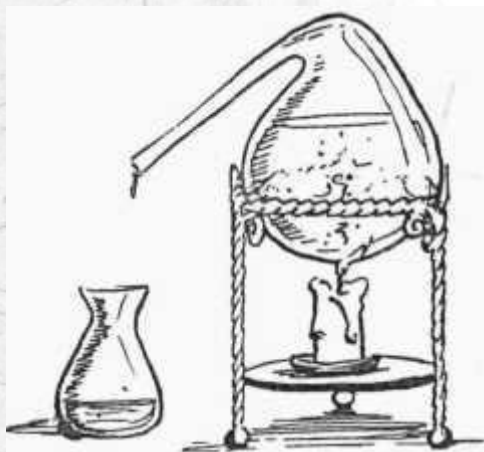
ДЫХАНИЕ ПРОРОКА

Prophet's Breath

Смерть / 1 Фаза / 1 Фаза

Совершенный яд для тех, кому нужны быстрые результаты. Он не имеет цвета, запаха и вкуса, будучи растворенным в жидкости. Для результата его следует принять внутрь. Этот яд невероятно трудно добыть. Он происходит из Катая, и только три человека в Водачке, знают его рецепт.

Цена: 5,000 G за дозу.



Новая Экипировка

ЭФЕС С КОЛЬЦАМИ

Fencing Ring Grip

Своеобразная рукоять, используемая в фехтовальном оружии Водачке. Владелец меча вставляет пальцы в кольца и таким образом лучше управляет оружием.

Эфес с кольцами дарует владельцу оружия один бесплатный Подъем во время совершения Финта. Но если противник выбивает оружие из рук героя, персонаж получает 1к1 пункт урона. Так можно легко отбить или сломать себе пальцы.

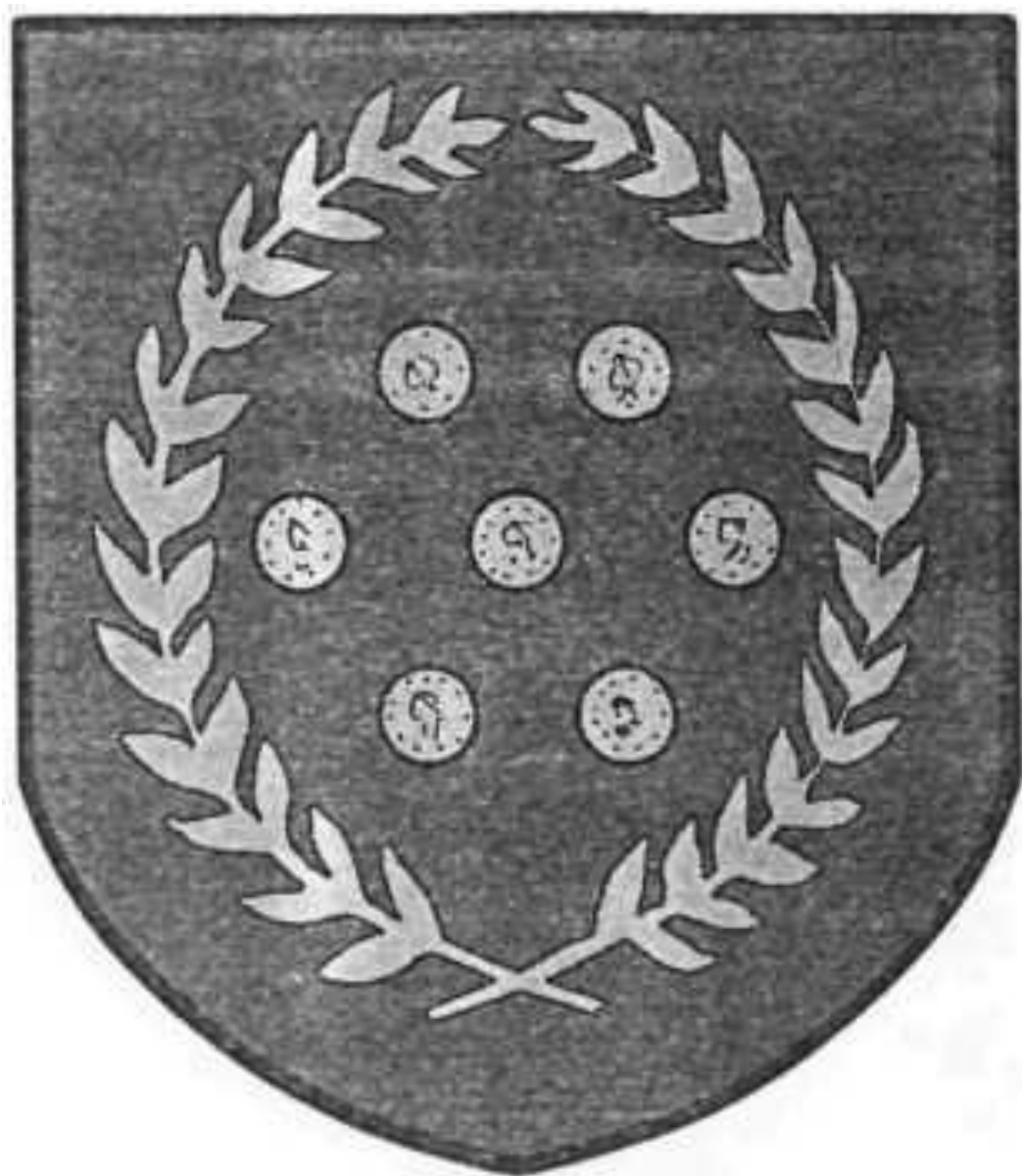
МЕТАТЕЛЬНЫЕ НОЖИ

Throwing Knives

Женщины Водачке используют метательные ножи для различных целей, поскольку такое оружие легко спрятать и заменить. Школа Каппунтина учит прятать метательные ножи в рукавах и корсажах, а также маскировать их под шпильки.

Метательный нож наносит только 1к1 рану, но при метании дает владельцу один бесплатный подъем. Сложность активной защиты против брошенного ножа увеличивается на 5 пунктов.





Уловки



Ее безумие и смерть. Часть II: В Паутине

Белый цвет исчез, сменился красным и черным. Его одежда, украденная в день побега... На ней чувствовался его запах – сильный и дикий. В некоторые ночи связь с ним становилась столь сильной, что, кажется, она могла увидеть его. Другими ночами в ее душе не было ничего, кроме боли. Страх... она давно забыла, что значит бояться.

Нити, нити, со всех сторон ее окружали нити. Она могла их коснуться, но она была неспособна их понять. Витиеватая паутина, казалось, обьяла собой все мироздание. Она соединяла прошлое и будущее, дотягивалась до горизонта и тянулась дальше, за его недостижимые пределы. Нити прошлого были напоены страхом возможного будущего. Для нее это будущее так никогда и не наступило. Будущее было потеряно. Украдено. Взято. Уничтожено. В ее коричневых глазах мерцали искры безумия, взирая в бездну, она неудержимо смеялась.

– Опять она? – Родригес вышел из тени и посмотрел на фок-мачту. Смех эхом пронесся мимо снастей и смешался с рокошущими звуками моря, – В прошлый раз она забралась на марс и смеялась, словно буря.

– Откуда она взялась? – Спросил его парень, наматывающий канат на предплечье.

– Не знаю. – Коротко отозвался старый моряк. – Думаю, она родом из Водачче. Полагаю, она жила в большом городе. Во всяком случае, она умеет читать, а этому не учат деревенских простушек. Если она не из города, тогда я не знаю откуда? Может быть из Дионнского университета, или из какого другого ученого места? Почему мне знать. Кстати ты знаешь, что никто не видел,

как она забирается на марс и как спускается оттуда. Поскольку за ней никто не следит, она делает что хочет. Да и кто будет лазать за ней, вверх вниз?

Сверкнула молния, на палубу упало что-то черное, неразличимое в бушующем мраке. Парень вздрогнул от ужаса, когда фигура оторвалась от веревки. Таинственная женщина совершила длинный прыжок и грациозно опусталась на соседнюю стенгу. Женщина распрямилась и отвесила поклон мрачному грозовому небу.

– Полагаю, она сумасшедшая. – Пробурчал себе под нос парень. Говорил он так тихо, словно полагал, что именно ему принадлежит произнесенное вслух открытие.

– Сумасшедшая? Пожалуй, да! – Отозвался старый моряк. – Говорит, что зовут ее Лукрецией. Первый раз я услышал, как она говорит, когда был в вороньем гнезде. Занятно, не правда ли? Ну так вот, забрался я туда, чтобы дать ей еды, да послушать интересных историй. Ребята, говорят, что она знает много всяких сказок, только услышать их может не каждый.

– Ведьма из Водачче? Рассказывает истории?

– Так говорят моряки. – Пожал плечами Родригес.

– Ну и о чем она мелет? – Спросил парень, наблюдая за мрачной черной фигурой, стоящей высоко над корабельной палубой. Женщина тем временем остановилась, руки ее поднялись вверх, словно бы она ловила ими ветер. Через мгновение девушка испустила дикий крик. Парень вздрогнул, у него едва не задрожали коленки. Родригес, как ни в чем не бывало заметил:

– Говорит? В основном о любви и смерти. Говорит, что ищет странную нить, без которой не может идти дальше. Иногда упоминает об изменениях, которые не вернуть. – Родригес посмотрел на силуэт. – Полагаю, она хочет найти своего любимого. Его зовут Джузеппе. Она только и делает, что говорит о нем. Если, конечно, не вспоминает о том, что он умер.

– Умер? Как?

– Очень просто, она сама его убила.

Возвышаясь над палубой стремительного корабля, Лукреция чувствовала порывы сильного штормового ветра. Она простерла свои руки навстречу миру и засмеялась.

Игрок

ВЕЛИКАЯ ИГРА

"В число бед, поджидающих безоружного, входит и презрение. Что может быть ужаснее, чем всеобщее презрение?"

Скаровезе

Великая Игра – этим термином Скаровезе называют жестокую и коварную политику, которую проводят правители благородных домов. Умелая игра позволяет достичь влияния и положения в обществе. В ней участвует весь свет Водачче, но успеха достигает лишь тот, кто хорошо знает правила. Великая Игра – нечто большее, чем просто политика, она охватывает все сферы светской жизни. Любой поступок игрока, в том числе выбор одежды или куртизанки, приводит к изменениям игрового равновесия. Окружающие извлекают из поступка свои выводы, изменяя мнение о человеке и его окружении. Общественное мнение Водачче очень тяжело изменить.

Мужчины Водачче – следуют известным принципам Скаровезе, который изучил тактику Игры и облек ее в письменную форму. В его понимании Великая Игра включает управление войсками, изящную политику договоров и союзов, а также экономическую деятельность. В своем труде «Средства к целям» Скаровезе описал правила Великой Игры, которыми должен руководствоваться принц или тот, кто хочет стать им. Вот некоторые из этих правил:

- ♦ Война неизбежна, но ты всегда можешь выбрать поле боя.
- ♦ Тот, кто помогает другим добыть власть, губит себя. Власть порождается гением или силой – и то, и другое сделает вас неблагонадежным для получившего ее.

♦ Принцем может стать лишь путем доблести или удачи, то есть посредством преступления или поддержки общества. Первое – доблесть, второе – удача.

♦ К жестокости лучше всего прибегнуть, чтобы преподать урок, к казни – чтобы покарать кого-либо. Жесткость учит других не повторять преступлений, казнь учит лишь одного человека.

♦ Каждый принц должен стремиться лишь к обретению мастерства. Правителю требуется мастерство в двух умениях: в военном деле и в предательстве. При помощи этих средств он сможет править миром.

♦ Не беспокойтесь об упреках, пока ваши земли едины, а подданные верны вам. Для достижения этой цели хороши любые средства.

♦ Страх более сильное чувство, чем любовь. Любовью люди жертвуют в целях своей выгоды. Страх подпитывается постоянным опасением наказания.

♦ Умный правитель не может и не должен держать свое слово, если это ему невыгодно и если обстоятельства, ради которых он давал это слово, изменились.

♦ Никогда не заключай союза с тем, кто сильнее тебя. Если вы победите, ты станешь заложником более сильного. Если проиграете, то в первую очередь противник сомнет тебя.

Безусловно, советы Скаровезе неумолимо циничны. Однако Великая Игра не просто соревнование. Выживающие в Игре достаточно сильны, умны и хитры, чтобы быть успешными правителями. Даже сами принцы не должны расслабляться, иначе народ отвернется от него в пользу более великодушного (и целеустремленного) соперника.

Если вы хотите стать сильным игроком в Великой Игре, то вам придется позаботиться о том, чтобы знать принципы Скаровезе. Иначе вы погибнете на узкой тропе, которая проходит по рубежу между честью и коварством.

ЧЕСТЬ В ВОДАЧЧЕ

Обитатели других наций смотрят на Великую Игру и не видят в ней ничего, кроме порочности. Они в ужасе наблюдают за жестокостью и предательствами, видя, как брат убивает брата за власть. Они говорят, что в Водачче честь отсутствует начисто, а благородство – только слово.

Но жители Водачче не соглашаются с данным утверждением. Если в Водачче нет чести, то почему

Вилланова не стал единоличным правителем страны? Почему Инквизиция не карает в Водачке отступников? Почему крестьяне Водачке самые счастливые крестьяне Тейи? – парируют они вопросы иноземцев. Все потому, что на каждого злодея-интригана есть благородный человек, борющийся за правое дело, на каждого злого принца – сотни честных героев, на каждую коварную куртизанку – множество добродетельных женщин. Честь Водачке особенная, понять ее сложно, а увидеть – еще тяжелее. Но она существует в действительности, и ее влияние на жизнь Водачке сильнее, чем влияние чести на другие государства Тейи.

В Водачке говорят, что Честь – производная Добродетели (на водаччанском это звучит как *virtu*), которую они определяют как успешное проявление способностей. Добродетельные люди частенько оказываются непревзойденными мастерами своего ремесла. Добродетельные художники создают работы невообразимой красоты, тогда как добродетельные воины бьются на полях сражений смело и искусно. Дела добродетельного правителя таковы, что его подданные процветают, будучи надежно защищенными от врагов. Люди познают себя через добродетель и самосовершенствование, улучшая мир. Обитатели Водачке уважают добродетель, ибо на ней основывается честь. Преследуя поставленные цели, водаччанцы не позволяют душе закоснеть. Они стараются осуществить все имеющиеся возможности и побудить к этому других. Это сложнее, чем просто стать принцем. Если бы тебе это удалось, как бы ты поступил? Сама по себе власть не так важна для водаччанцев, она полезна, только если используется мудро.

Для Водачке способ достижения цели не так важен, как конечный результат. Применяя различные виды политических хитростей, обитатели страны никогда не забывают о цели, которую они хотят достичь. К примеру, что вы скажете о придворном, который отравил принца? Вероятно, вы решите, что смерть правителя ужасное преступление! Но что, если от руки последователя пал тиран, под властью которого голодали простые люди, и смерть злодея привела к облегчению крестьянской доли? С точки зрения водаччанцев, описываемый поступок является не злодеянием, а благородством.

В политике Водачке добродетель является аналогом личной ответственности. Истинный правитель не винит других в собственных ошибках. Более того, он не имеет права уклоняться от принятия трудного решения. Благородные водаччанцы всегда

УЛЫБКА ПРОКЛЯТОГО ЗЛОДЕЯ

Репутация в Водачке носит относительный характер. Злодеи Водачке хитры и коварны, они прячут свою темную сторону от окружающих глаз и потому имеют хорошую репутацию.

*Чтобы избежать логического парадокса, мы предлагаем вам воспользоваться следующим правилом. Злодеем является всякий персонаж, имеющий в своем описании тайну Лживый (*Deceitful*) или преимущество Негодяй (*Scooundrel*). При этом репутация не имеет значения. Люди, не знакомые с тайнами подобных персонажей, будут считать их героями.*

платят свои долги и следят за тем, чтобы подданные не страдали от несправедливости. Водаччанец всегда несет ответственность за то, что говорит и делает. Если вы «не хотели» кого-то оскорбить, вам следовало держать рот на замке. Если вы убили человека, не сетуйте на то, что его семья будет мстить. В других странах подобное поведение может быть названо кошмарным. Однако обитатели Водачке считают его естественным, поскольку настоящий мужчина не должен уклоняться от долгов или прятаться за спинами друзей.

В Водачке ценят верность – еще одну производную добродетели. Друзья нужны водаччанцу, если он хочет выжить в Великой Игре, а дружбы без доверия не бывает. Если человек готов умереть по вашему приказу, вы должны заслужить его уважение. Обитатели Водачке ценят друзей и никогда не оставляют их в беде. Водаччанцы ценят дружбу больше, чем прочие обитатели Тейи.

Честь в Водачке – нечто большее, чем поединки на рапирах. Без нее невозможно представить Великую Игру, ибо в мире предательства и интриг нет ничего ценнее Чести и Верности.

ЖЕНЩИНЫ В ВОДАЧЧЕ

Общество Водачче жестоко по отношению к женщинам. Суровые, требовательные и ревнивые, мужчины Водачче завидуют женщинам и боятся их из-за их магических способностей. Именно поэтому мир Водаччанок кардинальным образом отличается от мира мужчин — настолько, что мужчины не видят, сколь сложные интриги и политические ходы рождаются в мире юбок и вуалей.

Играть водаччанку сложно, но стоит того. Вам придется научиться вести хитрую закулисную игру. В других странах женщины свободны, но в Водачче они не могут действовать напрямую и стараются незаметно управлять мужчинами. Поскольку ведьмы управляют судьбой мужчин, им редко отказывают в их деликатных просьбах.

Вам нужно, чтобы вас защищали от врагов? Пообещайте фехтовальщику, что они никогда не проиграет бой, сражаясь с вашими врагами. Повлияйте на нити судьбы, чтобы так и было. Если вы сделали неправильный выбор, отмените проделанное действие и дайте мужчине знать о вашем недовольстве. Обычно вам самим не придется ничего делать — власть ведьм судьбы заключается в их предполагаемых силах.

Помните — мужчины боятся вас. Это ваше величайшее преимущество и самый большой ваш недостаток. Любовь не столь сильное чувство, как страх, но охваченный страхом человек непредсказуем в своих действиях. Испугавшиеся мужчины начинают делать ошибки. Не говорите много — дайте высказаться противнику. Каждый обитатель Водачче может быть вашим противником, не забывайте об этом. Мир женщин не столь сильно отличается от мира мужчин.

Мужчины порой вмешиваются в дела женщин, но не так сильно, как они об этом думают. Отец может выдать вас замуж за 80-ти летнего принца-тирана, чтобы упрочить положение вашей семьи. Ужасно! Вовсе нет, при помощи незначительного усилия злодей может умереть в кровати от сердечного приступа. Как печально! Политический союз больше не действует, а ведьма судьбы перестала быть невестой.

Безусловно, не следует плохо обращаться с ведьмой судьбы, особенно если последствия злых дел непредсказуемы. Мужчины Водачче помнят об этом и заботятся о ведьмах, несмотря на показные храбрость и высокомерие.



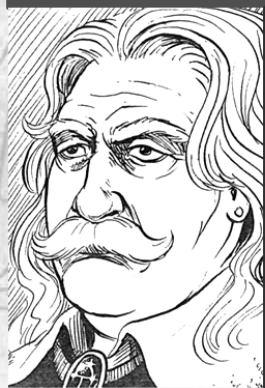
Мастерские Персонажи

Если вы игрок, то мы рекомендуем вам прекратить чтение. Эта часть книги содержит материалы, предназначенные для мастерских глаз. Ознакомившись с содержимым главы, вы лишите себя игрового удовольствия.

СЕКРЕТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Данная глава содержит тайную информацию о влиятельных людях Водачке.

ДЖЕСПУЧЧИ БЕРНУЛЛИ: ТЕРОЙ



Мощь 2
Мастерство 2
Разум 5
Стойкость 3
Характер 4
Репутация: 67
Прошлое: нет
Тайна: Удачливый

Преимущества: Кресентский, Монтенский (Ч/П), Водачкеанский (Ч/П), Вера, Левша, Дворянин, Членство (Торговая Гильдия Водачке), Университет.

Придворный: Танец 2, Дипломатия 5, Этикет 5, Стиль 3, Оратор 4, Политика 5.

Торговец: Бухгалтерия 5, Эконом 5, Торговля 5.

Ученый: История 4, Право 4, Математика 4, Философия 3, Исследование 2, Теология 3.

Амброджиа (Эксперт): Финт (Фехтование) 4, Удар Эфесом (Фехтование) 4, Ответный Удар (Фехтование) 4, Знание Слабости (Амброджиа) 4.

Фехтование: Атака (Фехтование) 5, Парирование (Фехтование) 4.

Грязная Драка: Атака (Грязная Драка) 3, Атака (Импровизированное Оружие) 3, Пинок 3.

Бернулли опытный торговец и умелый коммерсант. Долгие годы он вкладывал средства в развитие текстильной промышленности Лукани и ждет подходящего момента, чтобы взять под контроль всю текстильную индустрию и стать монополистом. Кроме того, ему хотелось бы завладеть виноградниками Фалиши, и он ждет одного или двух неурожаев, чтобы добиться своей цели. Бернулли никогда не делает ходы первым, но на каждый ход противника у него есть собственный план действий, который может быть осуществлен в считанные дни.

Он может позволить себе нанять любых бандитов и головорезов, чтобы извести своих врагов. Джеспуччи самый богатый принц Водачке. Он может сорить деньгами направо и налево, приобретая редкие вещи, которые хотели бы заполучить его враги, даже если потом ему придется уничтожить их себе в убыток.

Принц заключил ряд военных договоров со своими соседями – племенами Империи Полумесяца. Он никому не доверяет и просто ждет, когда кто-нибудь из принцев Водачке открыто проявит признаки враждебности, чтобы при помощи кресентских наемников стереть противников с лица Тейи и завладеть всем.

Впрочем, Бернулли понимает, что может не дожить до подходящего времени для. Он изменил свое завещание, включив в него пожертвования в пользу церкви, причем, не столь щедрые, как рассказывают. После смерти принца, имущество рода Бернулли будет контролировать доверенный человек, умелый финансист – Анджело Верчелис, который будет должен будет по доверенности управлять имуществом троих сыновей Бернулли. Джеспуччи понимает, что сыновьям не будет важно, кто управляет землями, пока они будут вести греховную жизнь, и считает это лучшим способом сохранить свои владения целыми. Кроме того, Бернулли постоянно посещает своих куртизанок, пытаясь зачать еще одного сына. Если ему это удастся, до совершеннолетия мальчик будет находиться под опекой Верчелиса, а затем станет правителем земель Бернулли.

ВИНЧЕНЦО КАЛИГАРИ: ЗЛОДЕЙ



Мощь 2
Мастерство 3
Разум 5
Стойкость 4
Характер 4
Репутация: -70
Прошлое: Охотник
Тайна: Гениальный

Преимущества: Монтенский (Ч/П), Тэйянский (Ч/П), Водаччанский (Ч/П), Связь, Левша, Членство (Торговая Гильдия Водачче), Дворянин, Скарровезе, Сирнетский Артефакт.

Придворный: Танец 3, Дипломатия 2, Этикет 4, Стиль 3, Сплетни 4, Оратор 3, Интрига 5, Искренность 4.

Торговец: Бухгалтерия 3, Оценка 5, Торговля 4, Писец 4.

Ученый: Астрономия 3, История 3, Математика 5, Натуральная Философия 4, Оккультизм 5, Философия 5, Исследование 5, Теология 2.

Шпион: Подкуп 5, Умение Прятать 4, Криптография 3, Подделка Документов 4, Допрос 3, Яды 4, Слежка 3, Скрытность 4.

Фехтование: Атака (Фехтование) 4, Парирование (Фехтование) 2.

Огнестрельное Оружие: Атака (Огнестрельное Оружие) 5, Перезарядка (Огнестрельное Оружие) 3.

Семейство Калигари хранит одну из самых удивительных тайн Водачче, служащую единственной причиной, по которой они не утратили свою власть, несмотря на постоянные интриги Виллановы. Дело в том, что остров Калигари имеет искусственное происхождение. Он держится на поверхности моря только лишь благодаря силе загадочных артефактов, расположенных в глубине вод. Разгадка кроется в огромном сирнетском корабле, который поддерживает неизвестная технология. Именно благодаря этому кораблю остров держится на воде и действуют прочие механизмы. Об артефакте знают лишь приближенные Калигари, другие люди не имеют о нем ни малейшего понятия.

Принц верит, что сирнетцы овладели тайной бессмертия и что машины, работающие внутри острова, имеют некое отношение к ее разгадке. Опасаясь случайно помешать работе механизма, он собирает

по всей Тейе древние артефакты в надежде понять принцип его действия и научиться управлять им. Пока что принцу удалось немного — ему более 120 лет, хотя он выглядит немного за 70.

ДОНЕЛЛО ФАЛИШИ: ГЕРОЙ



Мощь 3
Мастерство 3
Разум 4
Стойкость 3
Характер 5
Репутация: 82
Прошлое: --
Тайна: Собранный

Преимущества: Кастильский (Ч/П), Монтенский (Ч/П), Водаччанский (Ч/П), Связи (Кардинал Мишель Дюран дель Фалиши и... слишком много других, чтобы сосчитать), Левша, Членство (Гильдия Фехтовальщиков), Членство (Торговая Гильдия Водачче), Дворянин, Скарровезе.

Придворный: Танец 5, Дипломатия 4, Этикет 5, Стиль 4, Игры 4, Оратор 4, Политика 5, Соблазнение 4, Искренность 4.

Охотник: Кожевник 2, Скрытность 3, Выживание 3, Чтение Следов 3, Знание Знаков 3.

Торговец: Бухгалтерия 2, Винодел 5.

Амброджиа (Эксперт): Финт (Фехтование) 5, Удар Эфесом (Фехтование) 4, Ответный Удар (Фехтование) 4, Знание Слабости (Амброджиа) 4.

Атлетика: Лазание 3, Работа Ног 4, Спринт 2, Метание 2, Прыжки 3, Выход в Фланг 3.

Грязная Драка: Атака (Грязная Драка) 3, Атака (Импровизированное Оружие) 4, Парирование (Импровизированное Оружие) 3, Пинок 3.

Фехтование: Атака (Фехтование) 5, Парирование (Фехтование) 4.

Донелло не желает быть королем, но отчетливо сознает, что ни один принц не сможет объединить страну без его поддержки. Связи Донелло делают его значимой фигурой в Великой Игре. Фалиши намерен стать советником нового короля, если Водачче суждено сплотиться под властью единого правителя. Истинная власть скрывается в тени трона... и Донелло собирается заполучить ее надолго.

Впрочем, его увлечение может вызвать определенные трудности. Дело не только в том, что леди

Жаме презирает его, но и в том, что все знают о его любви к ней. Противнику Фалиши не составит труда использовать это в своих интересах. Принц пытается вести себя осторожно, но его горячие чувства к уроженке Монтени могут стать причиной его сокрушительного поражения.

АЛЬБЕРТО ЛУКАНИ: ГЕРОЙ



Мощь 3
Мастерство 4
Разум 4
Стойкость 4
Характер 5
Репутация: 30
Прошлые: --
Тайна: Амбициозный

Преимущества: Кастильский (Ч/П), Айзенский (Ч/П), Тэйянский (Ч/П), Водаччанский (Ч/П), Внешность Выше Среднего, Членство (Гильдия Фехтовальщиков), Членство (Торговая Гильдия Водачче), Членство (Рыцари Розы и Креста, Патрон), Дворянин, Слуги.

Придворный: Танец 5, Дипломатия 3, Этикет 4, Стиль 5, Оратор 3, Политика 4, Интриги 4, Искренность 4.

Торговец: Бухгалтерия 4, Торговля 4, Прядильщик 5, Ткач 5.

Ученый: Астрономия 4, История 3, Право 5, Математика 3, Исследование 3, Теология 2.

Верховая Езда: Вскливание в Седло 3, Верховая Езда 4.

Амброджия (Специалист): Финт (Фехтование) 3, Удар Эфесом (Фехтование) 3, Ответный Удар (Фехтование) 3, Знание Слабости (Амброджия) 3.

Грязная Драка: Атака (Грязная Драка) 3, Атака (Импровизированное Оружие) 2, Парирование (Импровизированное оружие) 3, Пинок 1.

Фехтование: Атака (Фехтование) 4, Парирование (Фехтование) 3.

В самые темные минуты Альберто задумывается, не убить ли ему своих дочерей, пока они спят. Он не хочет отдавать их чужим людям, и считает, что только смерть сможет уберечь их от Великой Игры. Он разработал план, который повернет это на пользу семье Лукани. Все, что ему нужно – сосватать дочерей представителям другого рода, затем убить

их и свалить вину на третий дом. Результатом убийства станет многолетняя кровавая война, которая поможет роду Лукани укрепить свою власть. Так Альберто ни отдал бы своих дочерей чужим людям, ни позволил бы им служить чужим целям, ни увидел бы, как их невинные улыбки становятся коварными и хищными. Все, что ему для этого потребуется – немного хладнокровия.

Конечно, он никогда не обдумывает такой план всерьез. По крайней мере, при свете дня.

АЛЬЧИДЕ МОНДАВИ: ЗЛОДЕЙ



Мощь 4
Мастерство 5
Разум 3
Стойкость 3
Характер 3
Репутация: 24
Прошлые: Обязанность
Тайна: Обманчивый (Трусливый)

Преимущества: Кастильский (Ч/П), Айзенский (Ч/П), Тэйянский (Ч/П), Водаччанский (Ч/П), Внешность Выше Среднего, Боевые Рефлексы, Левша, Членство (Гильдия Фехтовальщиков), Членство (Торговая Гильдия Водачче), Дворянин, Негодяй, Стойкость.

Придворный: Танец 2, Дипломатия 2, Этикет 3, Стиль 2, Оратор 1, Политика 3, Искренность 2.

Торговец: Бухгалтерия 5, Сельское Хозяйство 3, Писец 4.

Слуга: Этикет 3, Стиль 2, Повседневная Служба 4, Незаметность 5, Возведение Кареты 3, Мажордом 4.

Бернулли (Мастер): Мощный Удар (Фехтование) 5, Ближний Бой 5, Выпад (Фехтование) 5, Знание Слабости (Бернулли) 5.

Фехтование: Атака (Фехтование) 5, Парирование (Фехтование) 5.

Бокс: Атака (Бокс) 5, Хлопок по Ушам 5, Работа Ног 5, Серия Ударов 5, Апперкот 5.

Мондави – один из самых жесткосердечных садистов. На материк он путешествует так часто по двум причинам. Во-первых, он привозит на остров со всей Водачче крестьян и преступников – тех, кого никто не будет искать. В своих охотничьих угодьях он выпускает их на свободу, а потом

увлеченно загоняет и убивает, словно диких животных. Мондави наслаждается человеческим страхом и ведет погоню до тех пор, пока жертва не впадает в дикий ужас. Из костей убитых ремесленники Мондави делают домашний инвентарь, пока сами не становятся дичью. Человек, перешедший дорогу Мондави, может легко превратиться в загоняемую добычу. Если избежит невыносимо бесстрашной со стороны принца дуэли.

Во-вторых, принц путешествует по Водачче, поскольку заключил тайный договор с Эрихом Зигером Айзенским. Мондави ввозит в свои земли солдат из земель Эриха, расплачиваясь с ним зерном. Солдаты Зигера тренируют личную армию Мондави, тогда как принц расплачивается с Эрихом зерном. Войска принца подготовлены к войне и укомплектованы лучшим оружием. Когда наступит подходящее время, принц намеревается тут же убить нескольких принцев, а затем атаковать ослабленную страну. Острова не интересуют его так сильно, как материковые богатства (и торговый путь в Империю Полумесяца). Принц считает, что успех плана целиком и полностью зависит от секретности и быстроты действий. К счастью для Мондави, остальные принцы Водачче не обращают внимания на его деятельность, и он быстро уберет каждого, кто мог бы их предупредить.

Жена Альчиде Мея Мондави действительно больна, потому и не покидает материк. Мея знает о планах принца и осторожно работает с нитями судьбы, пытаясь подгадать наилучший момент для внезапного нападения. Альчиде безоговорочно верит супруге.

Стиль 3, Сплетни 3, Оратор 3, Интриги 4, Искренность 5.

Торговец: Бухгалтерия 3, Оценка 5, Изготовитель Керамики 4, Бочар 3, Стеклодув 4, Торговля 4, Гончар 4.

Ученый: Астрономия 3, История 3, Математика 3, Психология 2, Исследование 5, Теология 4.

Амброджиа (Эксперт): Финт (Фехтование) 4, Удар Эфесом (Фехтование) 4, Ответный Удар (Фехтование) 5, Знание Слабости (Амброджиа) 4.

Грязная Драка: Атака (Грязная Драка) 2, Атака (Импровизированное Оружие) 2, Парирование (Импровизированное оружие) 3.

Фехтование: Атака (Фехтование) 4, Парирование (Фехтование) 4.

Огнестрельное Оружие: Атака (Огнестрельное Оружие) 5, Перезарядка (Огнестрельное Оружие) 3.

Марко страшится Бездны. Он видел лик Легиона в пьяном лице отца и убежден, что сейчас старик горит в Преисподней. Марко пойдет на что угодно, дабы избежать подобной участи. Именно поэтому он позволил Инквизиции относительно свободно действовать на его землях. Инквизиторы действуют на острове Вестини под его молчаливым покровительством, а некоторые храмы на материке приспособлены для их нужд.

В школах куртизанок Вестини много Дочерей Софии, которые учредили на острове представительство своего общества. Марко знает о них активности Дочерей, но практически не вмешивается в их дела. Пока они не убеждают его жену оставить его, Марко не имеет ничего против них.

МАРКО ЭДОРАДО ВЕСПИННИ: ТЕРОЙ



Мощь 3
Мастерство 3
Разум 4
Стойкость 4
Характер 4
Репутация: 53
Прошлое: --
Тайна: Пример

Преимущества: Айзенский (Ч/П), Монтенский (Ч/П), Тэйянский (Ч/П), Водаччанский (Ч/П), Вера, Членство (Торговая гильдия Водачче), Дворянин, Скаровеze.

Придворный: Танец 3, Дипломатия 4, Этикет 4,

ДЖОВАННИ ВИЛЛАНОВА: ЗЛОДЕЙ



Мощь 3
Мастерство 3
Разум 5
Стойкость 4
Характер 5
Репутация: -130
Прошлое: --
Тайна: Волевой

Преимущества: Кастильский (Ч/П), Монтенский (Ч/П), Водаччанский (Ч/П), Боевые Рефлексы, Опасная Красота, Злодейская Репутация, Левша, Дворянин, Скаровеze, Слуги, Членство (Гильдия Фехтовальщиков), Членство (Торговая Гильдия Водачче),

Членство (НОМ).

Придворный: Танец 4, Дипломатия 4, Этикет 4, Стиль 4, Оратор 5, Политика 4, Интриги 5, Искренность 5, Соблазнение 5.

Ученый: История 3, Математика 2, Философия 4, Исследование 2.

Шпион: Подкуп 3, Умение Прятать 4, Допрос 3, Яды 4, Слежка 5, Скрытность 5.

Амброджиа (Мастер): Финт (Фехтование) 5, Удар Эфесом (Фехтование) 5, Ответный Удар (Фехтование) 5, Знание Слабости (Амброджиа) 5.

Атлетика: Лазание 3, Работа Ног 5, Прыжки 4, Выход в Фланг 5, Спринт 3, Полет на Предмете 4, Метание 4.

Грязная Драка: Атака (Грязная Драка) 5, Удар по Глазам 4, Пинок 4, Удар в горло 5.

Фехтование: Атака (Фехтование) 5, Парирование (Фехтование) 5.

Огнестрельное Оружие: Атака (Огнестрельное Оружие) 4, Перезарядка (Огнестрельное Оружие) 2.

Нож: Атака (Нож) 5, Парирование (Нож) 5, Метание (Нож) 5.

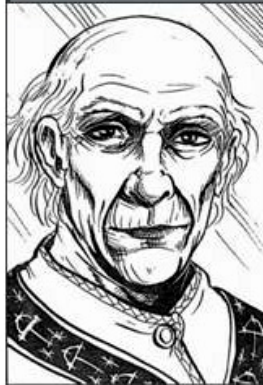
Вилланова (Мастер): Двойное Парирование (Фехтование/Нож) 5, Финт (Фехтование) 5, Отпор (Фехтование) 5, Знание Слабости (Вилланова) 5.

Означенная выше статистика Виллановы не совпадает со статистикой, представленной в модуле «Стрела небес» (Arrow of Heaven), поскольку описывает текущее состояние принца. Данная статистика является официальной.

По секретам Джованни можно писать отдельное игровое приложение. Тайны, планы и интриги Виллановы изменяют мир Тейи и могут коснуться любого человека. Джованни состоит в секретном обществе Novus Ordum Mundi и постоянно ищет способы расширения своего влияния на окружающих. Если мастер нуждается в злодее, действующем из-за кулис, Вилланова отличный кандидат на данную роль. В запасниках его разума хранится не один умный и чудовищный план.

Вилланова исключительный злодей, но при этом он человек и тоже совершает ошибки. Джованни не может уследить абсолютно за всеми, и его еще можно обмануть. К примеру, Вилланова столь сильно любит свою куртизанку, что не видит истинную сущность возлюбленной. Его собственной куртизанке удалось обвести его вокруг пальца, и он сильно недооценивает Валентину, что в будущем может дорого ему стоить. Джованни великий злодей, но и ему свойственно ошибаться, поэтому Вилланова уязвим для умных героев.

КАРДИНАЛ ТЕОДОРО КЬОЗА: ГЕРОЙ



Мощь 2
Мастерство 2
Разум 5
Стойкость 3
Характер 3
Репутация: 98
Прошлое: Клятва
Тайна: Альтруист

Преимущества: Кастильский (Ч/П), Монтенский (Ч/П), Водаччанский (Ч/П), Вера, Дворянин, Духовный Сан, Университет.

Придворный: Танец 3, Этикет 5, Стиль 2, Сплетни 4, Оратор 5, Политика 4, Искренность 4.

Торговец: Каллиграфия 5, Изготовитель Керамики 3, Писец 4.

Священник: Оратор 5, Философия 5, Писатель 5, Дипломатия 4, Нахлебничество 2, Теология 5.

Ученый: История 3, Право 4, Математика 3, Оккультизм 3, Философия 5, Исследование 4.

Слуга: Бухгалтерия 3, Возведение Кареты 3, Этикет 5, Стиль 2, Повседневная Служба 4, Незаметность 3, Мажордом 4.

Человек Улицы: Знание Магазинов 3, Общение 5, Уличная Навигация 4.

Бокс: Атака (Бокс) 4, Работа Ног 3, Серия Ударов 3, Анперкот 3.

Верховая Езда: Верховая Езда 4.

Кьоза добрый и порядочный человек, один из тех, кто готов отдать нищему последнюю рубашку. Будучи сторонником правды и справедливости, кардинал сумел добраться до вершины социальной лестницы и при этом не потерял человечность. Узнав об этом, Скарровезе, наверное, перевернулся бы в гробу.

Теодоро всерьез обеспокоен ситуацией, сложившейся вокруг Ватиканской церкви. Кьоза полагает, что Монтенцы ведут себя недальновидно, и верит, что если бы они поняли, что совершили, избавившись от Иерофанта и дав свободное правление Вердуго, они немедленно бы вернулись в лоно истинной веры и вновь учредили бы у себя епархии. Впрочем, Кьоза далек от ненависти, он лишь с сожалением смотрит на недалекие поступки людей, которые уводят их все дальше и дальше от Бога.

Инквизиция кажется Кьозе диким ребенком церкви, который никогда не должен был появиться на свет,

но, родившись, начал крушить все вокруг себя. Пытаясь противодействовать разрушительной деятельности инквизиции, Кьоза стал членом Невидимой Коллегии. Теодоро с нетерпением ждет, когда придет новый день и избранный Иерофант сместит Вердуго и его головорезов, а церковь вернется к истинному спасению душ. Он готов предложить свою кандидатуру на пост Иерофанта, чтобы осуществить свои планы.

С политической точки зрения Кьоза неприкосновенен. У него нет темного прошлого, скелетов в шкафу – ничего, что могло бы его скомпрометировать (сотрудничество с Невидимой Коллегией не в счет). Люди верят ему, и если бы Кьоза скончался при загадочных обстоятельствах, во многих городах поднялись бы восстания. Если кардинал станет жертвой убийц, Бернулли был бы готов разорить свой род, только бы покарать виновных.

БАРТОЛОМЕО КОРРАДИНИ: ЗЛОДЕЙ



Мощь 2
Мастерство 3
Разум 4
Стойкость 2
Характер 5
Репутация: 99
Прошлые: - -
Тайна: Обманчивый
(Амбициозный)

Преимущества: Монтенский (Ч/П), Водаччанский (Ч/П), Членство (Торговая Гильдия Водачче), Музыкальный Слух, Патрон, Романтический, Негодяй, Водаччанский Слуга.

Артист: Композитор 5, Писатель 5.

Придворный: Танец 4, Этикет 4, Стил 5, Игры 3, Сплетни 4, Нахлебничество 4, Оратор 5, Соблазнение 4.

Торговец: Писец 5.

Ученый: История 4, Право 2, Математика 2, Философия 3, Исследование 3.

Слуга: Возведение Кареты 4, Этикет 5, Стил 5, Повседневная Служба 4, Незаметность 1.

Огнестрельное Оружие: Атака (Огнестрельное Оружие) 3, Перезарядка (Огнестрельное Оружие) 3.

Бартоломео имеет секрет, который вполне может стоить ему будущего. В действительности Корра-

дин не написал ни одной оперы.

Беллафанта Коррадин, жена Бартоломео, – ведьма судьбы. Бартоломео научил ее музыке, чтобы ей было чем заняться, пока он выпрашивал деньги у меценатов. Бартоломео слушал музыку жены и писал по либретто бод ее диктовку (подобно другим ведьмам судьбы, Беллафанта не умела ни читать, ни писать). «Винченцо и Беллоза», а также «Розетта» были написаны женой Коррадина. Бартоломео без всякого волнения приписал себе заслугу создания этих опер. И пока он срывает овации и наслаждается плодами своего успеха, его жена сидит дома, ожидая его возвращения.

Надо заметить, что успех опер Коррадина связан не столько с музыкой, сколько с магией. Беллафанта вплела в оперу нити судьбы, которые очаровывали ее слушателей, внушая им любовь к музыке и героям оперы. Поскольку нити изящны, располагаются по определенным правилам (не случайно слушатели всякий раз поражались финалу произведения) и вызывают именно те чувства, которые слушатели ожидают получить (в конце концов, опера – это всего лишь развлечение), их присутствия практически невозможно угадать. Жители Водачче любят оперы Великого Коррадина не потому, что в них звучит великолепная музыка (хотя Беллафанта, несомненно, выдающийся композитор), но по причине магического воздействия.

Написание опер сопряжено с великой опасностью. Создавая музыку, ведьма получила множество плетей судьбы. Да и самонадеянность «композитора» столь велика, что спяну Коррадин частенько поколачивает свою жену. Безусловно, Беллафанта несчастная женщина. Она принесла свой талант в жертву мужу, но не получила взамен ничего, кроме боли, страданий и бранных слов. Вероятно, третья опера Беллафанты станет лучшим и, возможно, последним произведением ведьмы. И все же Беллафанта пытается найти все новые и новые оправдания поведению мужа, веря, что на самом деле Коррадин в глубине сердца любит ее, просто сейчас у него трудный период в жизни.

Коррадин охраняет свою жену от посторонних глаз. Он понимает, что о таланте Беллафанты не должна узнать ни одна живая душа, ибо в противном случае его ждет грандиозный крах. Люди, слишком близко подобравшиеся к тайне Бартоломео, встречаются с Филином или с одним из двенадцати оставшихся телохранителей «композитора».

СЕБАСТЬЯН СКОНЫЯ: ГЕРОЙ



Мощь 3
Мастерство 4
Разум 4
Стойкость 3
Характер 5
Репутация: 34
Прошлое: --
Тайна: Адаптивный

Преимущества: Авалонский (ПВР), Кастильский (Ч/П), Кресентский, Монтенский (Ч/П), Водаччанский (Ч/П), Айзенский (Ч/П), Уссурский, Вендельский, Водаччанский (Ч/П), Лингвист, Членство (Общество Исследователей), Членство (Патрон Рыцарей Розы и Креста).

Придворный: Танец 3, Дипломатия 5, Этикет 4, Стил 2, Оратор 5, Соблазнение 4, Искренность 5.

Торговец: Плотник 4.

Моряк: Равновесие 4, Картография 5, Лазание 4, Узлы 3, Рангоут 3, Навигация 4, Кораблевождение 5, Плавание 3.

Ученый: Астрономия 5, История 3, Право 2, Математика 3, Философия 4, Исследование 2.

Атлетика: Лазание 4, Работа Ног 5, Прыжки 4, Спринт 2, Полет на Предмете 3, Метание 2.

Капитан: Засада 3, Пушки 3, Воодушевление 5, Командование 5, Стратегия 4, Тактика 3.

Фехтование: Атака (Фехтование) 5, Парирование (Фехтование) 4.

Огнестрельное Оружие: Атака (Огнестрельное Оружие) 4, Перезарядка (Огнестрельное Оружие) 2.

Себастьян стремится увидеть в каждом человеке добрую сторону. Ингвильд Олафсдоттир (Вестенманнавньюрскую пиратку) Сконыя встречал несколько раз и был бы не прочь встретиться с ней вновь, по причинам личного характера, которые никоим образом не связаны с морем. Герои, сумевшие помочь Сконые встретиться с Ингвильд, получают от Себастьяна в награду практически все, что пожелают.

Сконыя – отличная опора для героев. «Санта Сесилия» может появиться в любом регионе Тейи, в любое время и по любой причине. Если герои в первый раз соберутся в Водачче или же будут вынуждены бежать оттуда, Себастьян может помочь им.

«САНТА СЕСИЛИЯ»: КАРАВЕЛЛА (40 ПУНКТОВ)

Мощь: 4
Мастерство: 9
Разум: 4
Стойкость: 8
Характер: 7

Удачливый (3), Дружелюбный Дух (5)

Осадка: 4
Груз: 4
Команда: 6

Старый пиратский корабль «Кабальеро Негро» был в отвратительном состоянии, когда попал в руки Сконыи. Ремонт судна, а также связанные с ним молитвы затянулись на долгие месяцы, но результат работ превзошел все ожидания. Судно преобразилось. Впоследствии корабль неоднократно спасал жизнь команды, и моряки стараются заботиться о нем. «Санта Сесилия» удивительно быстрое и маневренное судно, и ей предстоит еще долгая жизнь.

БЕАТРИЧЕ КАЛИТАРИ: ГЕРОЙ



Мощь 2
Мастерство 4
Разум 4
Стойкость 3
Характер 2
Репутация: 45
Прошлое: Проклятие
Тайна: Проницательный

Преимущества: Водаччанский (Ч/П), Ошеломляющая Внешность, Железная Воля, Дворянин, Слуги.

Придворный: Танец 4, Этикет 4, Стил 3, Сплетни 4, Оратор 3, Политика 4, Интриги 5.

Торговец: Эконом 4.

Артист: Актер 1, Танец 4.

Слуга: Бухгалтерия 3, Этикет 4, Стил 3, Повседневная Служба 4, Мажордом 3, Незаметность 3.

Шпион: Умение Прятать 5, Чтение по Губам 3, Слежка 3, Искренность 3, Скрытность 4.

Сорте (Мастер): Аркана 5, Монеты 5, Кубки 5, Посохи 5, Мечи 5.

Каппунтина (Специалист): Прищипливание (Нож) 3, Метание (Нож) 4, Обманный Бросок (Нож) 2, Знание Слабости (Каппунтина) ?

Нож: Атака (Нож) 3, Парирование (Нож) 2, Метание (Нож) 4.

Верховая Езда: Вскакивание в Седло 4, Верховая Езда 4.

Беатриче – благодаря Морелле – нашла и долгое время изучала дневники Безумной Королевы Мариэтты Лоренцо, умершей в 1012 году. Никто не знает, что именно Беатриче обнаружила в древних книгах, но прочие ведьмы судьбы считают, что Калигари открыла новые возможности применения Сорте, значительно превосходящие простую магию нитей. Каким-то образом она научилась управлять черными нитями, хотя никто не знает, зачем. Ведьмы могут видеть, что от ее тела исходит множество черных нитей, концы которых вьются, словно в поисках добычи. По этой причине многие ведьмы стараются держаться от Беатриче как можно дальше. Когда черная нить присоединяется к человеку, который находился поблизости, его ждет неминуемая смерть в течение недели. Беатриче ненавидят, Беатриче боятся, и она по-прежнему одинока.

ДЖУЛЬЕТТА: ГЕРОЙ



Мощь 2
Мастерство 4
Разум 5
Стойкость 3
Характер 3
Репутация: 35
Прошлые: --
Тайна: Владеющая Собой

Преимущества: Монтенский (Ч/П), Водаччанский (Ч/П), Ошеломляющая Внешность, Связи, Членство (Дочери Софии), Дворянин, Патрон (Вилланова).

Куртизанка: Актер 5, Точный Взгляд 5, Умение Прятать 5, Танец 5, Этикет 5, Стиль 5, Сплетни 5, Дженни 5, Массаж 3, Нахлебничество 5, Яды 5, Политика 5, Искренность 5, Соблазнение 5, Незаметность 5.

Ученый: Астрономия 2, История 3, Право 3, Математика 2, Философия 4, Исследование 3.

Слуга: Этикет 5, Стиль 5, Сплетни 3, Повседневная Служба 3, Незаметность 4, Камердинер 4.

Шпион: Подкуп 3, Умение Прятать 4, Подделка Документов 3, Язык Жестов 4, Чтение по Губам 3, Слежка 4, Искренность 5, Скрытность 5.

Вилланова (Специалист): Двойное Парирование (Фехтование/Нож) 3, Финт (Фехтование) 3, Отпор (Фехтование) 2, Знание Слабости (Вилланова) 2.

Фехтование: Атака (Фехтование) 2, Парирование (Фехтование) 3.

Огнестрельное Оружие: Атака (Огнестрельное Оружие) 4.

Нож: Атака (Нож) 2, Парирование (Нож) 1.

Джульетта имеет не меньше секретов, чем принц Вилланова. Впрочем, две тайны особенно важны, о них мы и поговорим подробнее. Во-первых, Джульетта занимает высокое положение в тайном обществе Дочерей Софии. Девушка верит, что женщины и мужчины должны быть совершенно равноправны, и она изо всех сил старается помочь Дочерям. Джульетта активно занимается спасением женщин, с которыми плохо обращаются, и десятки из них бежали из страны благодаря ее связям. Кроме того, влияние девушки таково, что Дочери Софии беспрепятственно перемещаются по землям Виллановы. Джульетта занимает высокий пост среди Дочерей, ей удается скрывать связи с ними от принца.

Вторая тайна Джульетты еще более поразительна. Главный враг куртизанки – на самом деле ее близкая подруга. Настоящее имя Джульетты – Джулия Амброджа, именно она в детстве поддерживала Валентину Вестини (смотрите станицу 75). Как вы помните, девушек разлучили. Вообразите себе их изумление, когда они встретились годы спустя, вынужденные делить одного и того же мужчину. Сохранив свои отношения в тайне от Виллановы (иначе он убьет одну из них), женщины стараются изменить свою судьбу в лучшую сторону.

С тех пор они убеждали всех в том, что они злейшие враги, много времени проклиная друг друга на публике. Они обманули всех, даже самого Вилланову, и никто не подозревает об их детской дружбе. Подруги общаются при помощи тайного шифра, известного им одним, и вдвоем держат самого коварного принца Водачче в полном неведении. Джульетта всем сердцем желает помочь Валентине избавиться от тирании мужа. Однако, куртизанка понимает, что в столь опасном предприятии нельзя полагаться на случайность или удачу. Когда время придет, они осуществят задуманное, но пока что должны сохранять видимость вражды в ожидании подходящей возможности.

МОРГАУЗА МЕРКУРИ: ГЕРОЙ



Мощь 3
Мастерство 5
Разум 3
Стойкость 3
Характер 4
Репутация: 22
Прошлые: Обязанность
Тайна: Безрассудный

Преимущества: Кастильский, Кресентский (ПВР), Монтенский (ПВР), Водаччанский, Связи (Дочери Софии), Маленький.

Преступник: Засада 4, Азартные Игры 2, Взлом 2, Шарлатанство 1, Карманная Кража 4, Слежка 3, Скрытность 4.

Моряк: Равновесие 4, Лазание 4, Узлы 3, Прыжки 3, Навигация 2, Кораблевождение 2, Рангоут 2, Плавание 4.

Буше (Эксперт): Двойная Атака (Нож) 4, Двойное Парирование (Нож) 4, Ответный Удар (Нож) 4, Знание Слабости (Буше) 4.

Капитан: Пушки 5, Воодушевление 4, Командование 4, Стратегия 3, Тактика 3.

Огнестрельное Оружие: Атака (Огнестрельное Оружие) 4, Перезарядка (Огнестрельное Оружие) 4.

Нож: Атака (Нож) 5, Парирование (Нож) 5, Метание (Нож) 5.

Моргауза боится проявлений плотского влечения. В юности она не знала нежности и до сих пор относится к проявлениям любви как к оскорблению. Она не хочет, чтобы ее трогали. Герой, сумевший пробиться через стену недоверия, будет поражен силой любви Моргаузы. Меркури будет верна своему избраннику, а ее чувства будут искренними и сильными. Между тем, с моряками она ведет себя по-деловому, благодарит за хорошую работу и ругает за оплошности. Она смела до безумия и считает мастерство своих подчиненных практически безупречным.

С Моргаузой общались Дочери Софии, и после этого она сразу начала обсуждать их деятельность со Сконьей. Моргауза чувствует, что Дочери ведут праведную борьбу, и что она готова на все, за исключением предательства корабля и друзей, чтобы помочь женщинам выбраться из ада, который прошла она. Капитан Сконья беспокоится о послед-

ствиях помощи ведьмам судьбы, которые пытаются бежать из Водачче. Впрочем, до сих пор «Санта Сесилия» не заключала никаких договоренностей с Дочерьми Софии.

ВАЛЕНТИНА ВИЛЛАНОВА: ГЕРОЙ



Мощь 2
Мастерство 4
Разум 5
Стойкость 3
Характер 3
Репутация: 29
Прошлые: Победенный
Тайна: Наблюдательный

Преимущества: Водаччанский (Ч/П), Обостренные Чувства, Дворянин, Маленький.

Артист: Художник 4, Скульптор 5.

Придворный: Танец 4, Дипломатия 3, Этикет 4, Стиль 3, Сплетни 4, Чтение по Губам 3, Оратор 3, Политика 4, Интриги 5, Искренность 5.

Торговец: Швея 4, Эконом 4.

Ученый: История 2, Право 3, Математика 5, Философия 3, Исследование 2, Теология 2.

Слуга: Бухгалтерия 3, Этикет 4, Стиль 3, Повседневная Служба 5, Мажордом 3, Незаметность 4, Камердинер 3.

Сорте (Мастер): Аркана 5, Монеты 5, Кубки 5, Посохи 5, Мечи 5.

Нож: Атака (Нож) 4, Парирование (Нож) 3, Метание (Нож) 4.

Как мы уже писали выше, Валентина и Джульетта — лучшие подруги. Девушки дружили с самого детства. Второй раз они встретились тогда, когда Вилланова начал появляться в свете с Джульеттой. Джульетта научила Валентину грамоте и тайному шифру и быстро поняла, что ее подруга — одна из самых умных женщин Водачче. Более того, математические способности Валентины не имеют себе равных. Ведьма столь умна, что может бросить вызов лучшим исследователям Дионнского университета. Конечно же, обе женщины делают все возможное для того, чтобы принц прибывал в полном неведении относительно их дружбы. Валентина удачно вжилась в свою роль. Изредка ее посещают припадки «безумной ревности». Девушки готовятся бежать от злодея и готовят план бегства. Заговорщицы должны сохранять осторожность, ибо Джованни не любит, когда его обманывают.

Расклад Судьбы

Герои Водачке связаны с нитями судьбы сильнее, чем жители других стран. Ведьмы Судьбы работают с нитями так давно, что замыслы, задуманные столетия назад, вполне могут принести плоды благодаря водаччанским героям в наше время. Древний план ведьмы, может достигнуть своей кульминации в так называемом Узле судьбы (Fate Knot). Многие герои Водачке имеют подобный узел, хотя и не знают об этом. От узлов освобождены лишь персонажи, обладающие достоинством Несвязанный (Unbound).

КАРТА УЗЛОВ

Каждый герой Водачке, использовавший Расклад Судьбы и не имеющий достоинства Несвязанный, обязан совершить бросок кубика и ознакомиться с собственным узлом. Информация об узле носит секретный характер.

1-2 Предательство: Герою суждено предать близкого человека. Тот, кто создал этот узел, ненавидит героя и хочет принести ему страдания.

3-4 Убийство: Герою суждено убить знакомого или незнакомого человека. Тот, кто создал этот узел, желает использовать героя для устранения врага.

5-6 Правосудие: Герою суждено открыть тайну. Он узнает, что близкий ему человек когда-то совершил преступление. Тот, кто создал этот узел, желает отмщения. Герой в его руках станет орудием правосудия.

7-8 Открытие: Герой найдет то, что давно пропало. Тот, кто создал этот узел, мечтает вернуть предмет и завладеть тем, что отыщет персонаж.

9-0 Миссия: Герой должен выполнить некую миссию. К примеру, вынуть из камня меч, разрушить тысячелетнее проклятие или спасти заложника. Тот, кто создал этот узел, явно в этом заинтересован.

УЗЛЫ СУДЬБЫ В ИГРЕ

Узел судьбы – событие, которое развивает историю героя. С точки зрения игровой механики Узел можно считать Недостатком, о котором герой не знает и которому невозможно противостоять. Всякий раз, когда происходит действие, связанное с судьбой героя, вы должны использовать Кубик драмы. Сюда относятся неглавные приключения, способствующие осуществлению предначертанного, люди, которые будут принимать в этом участие, и предметы, которые помогут герою исполнить замысел судьбы. Эти кубики не пропадают, их действие приостановлено, пока их не наберется достаточное количество, чтобы замысел был исполнен – 15 (или больше). Именно тогда ловушка судьбы закрывается и план ведьмы начинает действовать. Если во время игры мастер решает завершить Узел, то эти кубики добавляются к числу используемых за время сессии. Если игроки начнут возражать, напомниме им, о чем их предупреждали в главе о Раскладе судьбы. Во время приключения, связанного с Узлом судьбы, вы можете потратить Кубики Драмы для совершения следующих действий:

Отмена кубика (1 Кубик драмы)

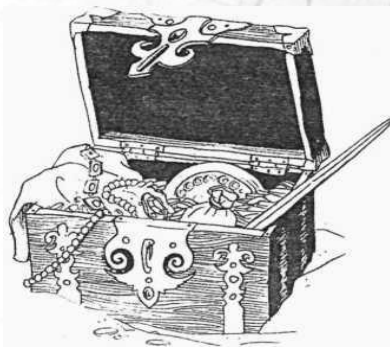
Деактивировать один кубик драмы, потраченный героем, предназначение которого исполняется в приключении.

Провал (1 Кубик драмы)

Когда этот герой совершает действие, бросьте кубик. Результат броска вычитите из величины броска героя.

Катастрофа (2 Кубика драмы)

С героем случилось что-то ужасное. Судьба отвернулась от него. К примеру, вместо того, чтобы защитить важного человека, герой подвел его к краю обрыва, отступил на шаг и случайно столкнул несчастного в пропасть. Катастрофа не должна убить или покалечить героя – только серьезно помешать ему избежать предначертанного.



Новые Монстры

Водачке лишена кошмарных ужасов Айзена и Авалона. Однако в болотистых регионах и городских подземельях встречаются существа, способные бросить вызов искателям приключений.

МОГИЛЬНЫЙ ГУЛЬ

Scout Ghoul

Приспешник

Очки:	65
TN:	15
Мощь:	2
Мастерство:	3
Стойкость:	2
Лихость:	2

Бросок атаки:

3k2 Когти, 3k2 Когти, 3k2 Укус.

Урон:

2k2 Когти, 2k1 Укус.

Умения:

Засада 3, Скрытность 4, Слежка 3, Плавание 4, Чтение Следов 3.

Специальные способности:

Объемные легкие. В случае утопления считается, что Стойкость Могильного Гуля равна 10.

Одни исследователи считают, что могильные гули ничем не отличаются от простых гулей Тейи. Другие полагают, что в Водачке обитает эндемический вид чудовищ. Могильные гули прячутся в катакомбах, которые простираются под улицами больших городов Водачке. Пищей чудовищ является плоть мертвых. Гули – бледные тощие человекообразные существа с острыми зубами и огромными глазами. Тела их не имеют волосяного покрова, и из-под бледной кожи хорошо видны прожилки вен. Часто гули одеваются в саваны покойников и в таком ви-

де путешествуют по подземельям, маскируясь под трупы, чтобы запутать преследователей. Катакомбы Водачке частенько затапливаются морской водой, а потому гули хорошо плавают и могут обходиться без воздуха в течение нескольких часов.

Гули Водачке достаточно сообразительны, и при случае не погнушаются и свежей пищей. Те, кто бродит по катакомбам, часто становятся жертвами их нападений. Большинство популярных в Водачке страшных историй начинается с атаки гулей. Встретившись с решительным противодействием, гули предпочитают отступить в глубины туннелей, но не боятся огня и решительно сражаются, если ощущают за собой преимущество. Иногда в катакомбах встречаются одинокие гули, но чаще твари путешествуют группами по 3 – 5 особей. Принцы Водачке стараются избавиться от мерзкого племени, но пока гулям есть чем питаться, они будут продолжать свое существование.

БОЛОТНЫЕ ПАУКИ

Swamp Spiders

Бруты

Очки:	100
Рейтинг Угрозы:	3
TN:	15

Атака:

Укус (Средняя, Яд).

Умения:

Скрытность 4, Захват 4, Атака (Нить Паутины) 3.

Специальные способности:

Яд. Когда болотный паук кусает кого-нибудь, его челюсти впрыскивают в рану противника парализующий яд (подрывает силу жертвы). Раз в оборот, пораженная ядом жертва теряет 1 пункт Мощи и 1 пункт Мастерства. Если одна из характеристик оказывается равна 0, жертва утрачивает контроль над своим телом, пока весь яд не выйдет из организма (6 – 12 часов).

Паутина. Пауки ловят своих жертв с помощью крепкой липкой паутины. Любое существо, попавшее в сеть должно совершить бросок Мастерство + Уклонение против сложности TN=25. В случае провала броска, жертва получает штраф -2 к Мастерству, который действует до тех пор, пока существо полностью не освободится от пут (для этого потребуется 10 – 15 минут). Пауки могут выстрелить в жертву одиночной нитью. Успешное попадание снижает величину характеристики



*Мастерство на 1 пункт (до освобождения). Оди-
ночная нить может быть разорвана, если персо-
наж совершит успешный бросок на Мощь против
сложности TN=15.*

Болота Водачке опасны для одинокого исследовате-
ля. В них живут самые разные существа, начиная с
хищной лозы (способной задушить человека), до
кошмарных бестий руин, способных за один при-
сест проглотить целую лошадь. Однако одни из са-
мых страшных обитателей болот – гигантские пау-
ки. Их взрослые особи размером с собаку. Они лег-
ко передвигаются по болотам и с помощью паути-
ны ловят существ, превосходящих их по величине.
Обитатели Водачке пытались приучить болотных
пауков. Однако все попытки одомашнивания завер-
шились полным провалом. Бестии оказались свобо-
долюбивыми, а их способность к пониманию при-
казов была ниже всякой критики. Толковыми по-
мощниками человека болотные пауки стать так и не
смогли. Известно, что пауки уничтожали целые ка-
раваны, оказавшиеся на их территории. Неудиви-
тельно, что крестьяне легко определяют места их
обитания, которые обходят стороной.

Пауки предпочитают нападать на жертв из засад. Па-
рализовав противника, пауки утаскивают добычу в
гнездо, где жертва умирает от потери крови. В отли-
чие от большинства своих собратьев, пауки – обще-

ственные животные, образующие колонии по 20 – 30
особей. Каждый член паучьей колонии принимает
участие в охоте. Пауки собираются вокруг парализо-
ванной жертвы и пьют ее кровь. Место расположе-
ния паучьей колонии находится относительно легко.
Рядом с гнездами пауков висят многочисленные ко-
коны, с останками высушенных жертв.

ИСХЛЕСТАННЫЕ

The Unraveled

Злодей

TN:	Зависит от умения
Мощь:	Стандартное
Мастерство:	Стандартное +1 (максимум 6 без модификаций)
Стойкость:	Стандартное +1 (максимум 6 без модификаций)
Разум:	Стандартное
Характер:	Стандартное –1 (максимум 4 без модификаций)

Бросок атаки:

Зависит от умения

Бросок на урон:

–1 Кубик драмы или 1 Драматическая рана; см.
ниже

Умения:

Стандартные, Атака – (Нить судьбы) 2 – 4 (По решению Мастера).

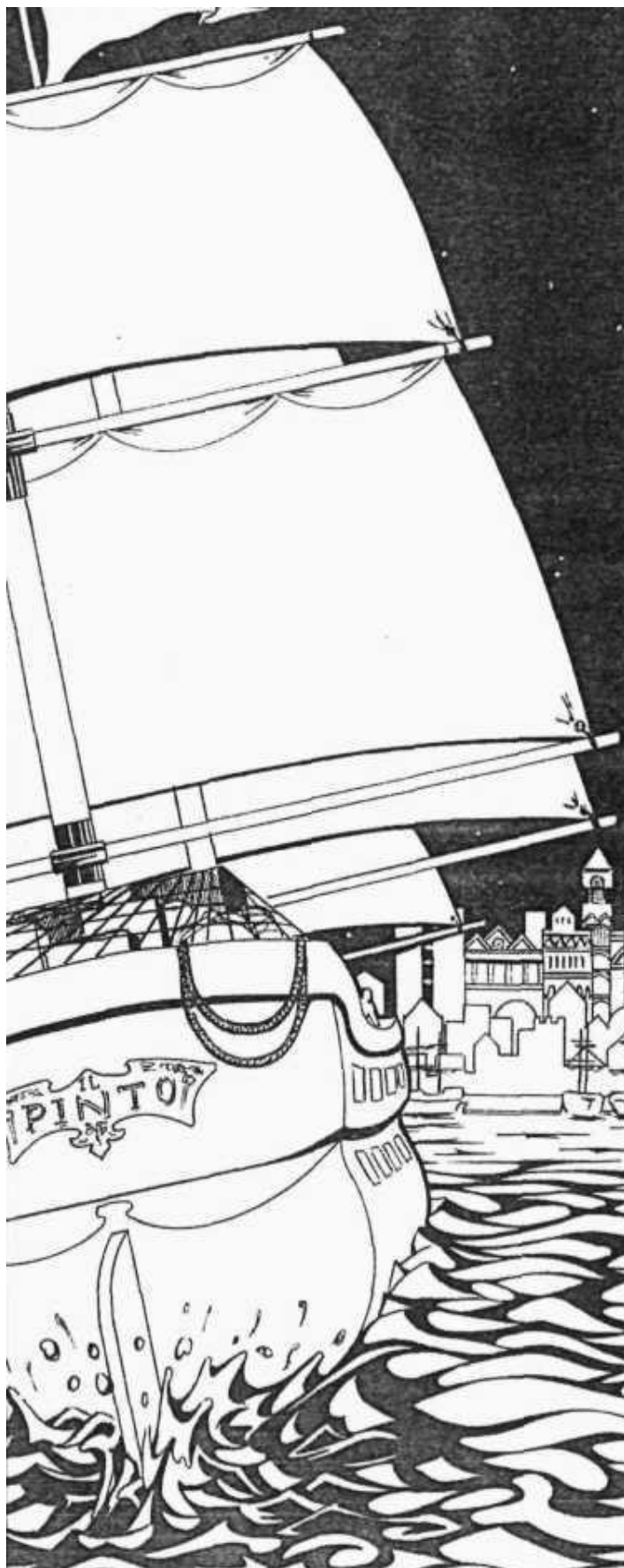
Если Ведьмы судьбы очень сильно натянет нить, та нанесет ее телу глубокую, кровавую и очень болезненную рану. Иногда ведьмы, умершие от подобных ранений, восстают из могил в облике Исхлестанных. В Водачке сложено множество легенд об их сокрушительных силах.

Исхлестанные выглядят как призраки изможденных ведьм, из тел которых исходят черные нити, причиняющие им боль своими ударами. Эти создания ищут своих знакомых и мстят им за истинные или воображаемые обиды. Куртизанки – излюбленная цель Исхлестанных. Впрочем, иногда жертвами чудовищ становятся дети, бывшие мужья или другие люди, вызывавшие неприязнь ведьмы. По неизвестным причинам, Исхлестанные держатся на расстоянии от церквей и не нападают на ватичинских священников, хотя это скорее похоже на уязвимость чудовищ, чем на остаточную память о вере.

Твари атакуют своих жертв ударами черных нитей. Каждый удар оставляет на теле человека глубокую рану, и отбирает у нее 1 кубик драмы (если кубиков драмы у человека нет, то монстр наносит несчастному 1 драматическую рану). Черные нити одинаково успешно защищают Исхлестанную как от холодного оружия, так и от вражеских пуль. При броске на Ранение, Исхлестанные получают один дополнительный неудерживаемый кубик. Если бросок оказывается проваленным, его суммарный результат уменьшается вдвое (округление происходит в большую сторону) для расчета полученных ими Драматических ран. Убитые Исхлестанные должны быть погребены в освященной земле. В противном случае они восстают из могил через три дня после гибели.

Водаччанские Кройцриттеры считают, что Исхлестанные как-то связаны с Ночами (см. приложение Кройцриттеры) и внимательно наблюдают за чудовищами. В прошлом столетии рыцари тайно упокоили по меньшей мере трех Исхлестанных. К счастью для человечества, подобные существа встречаются редко: большинство ведьм понимает опасность своих занятий и стараются не рисковать без крайней необходимости.

Простейший путь создания Исхлестанного таков: вы создаете ведьму судьбы и убиваете ее, модифицируя ее характеристики, как показано выше. Большинство Исхлестанных ненавидит живых людей, но используют всю свою хитрость, чтобы не разоблачить себя, пока этого не позволят обстоятельства.





Запретное
море

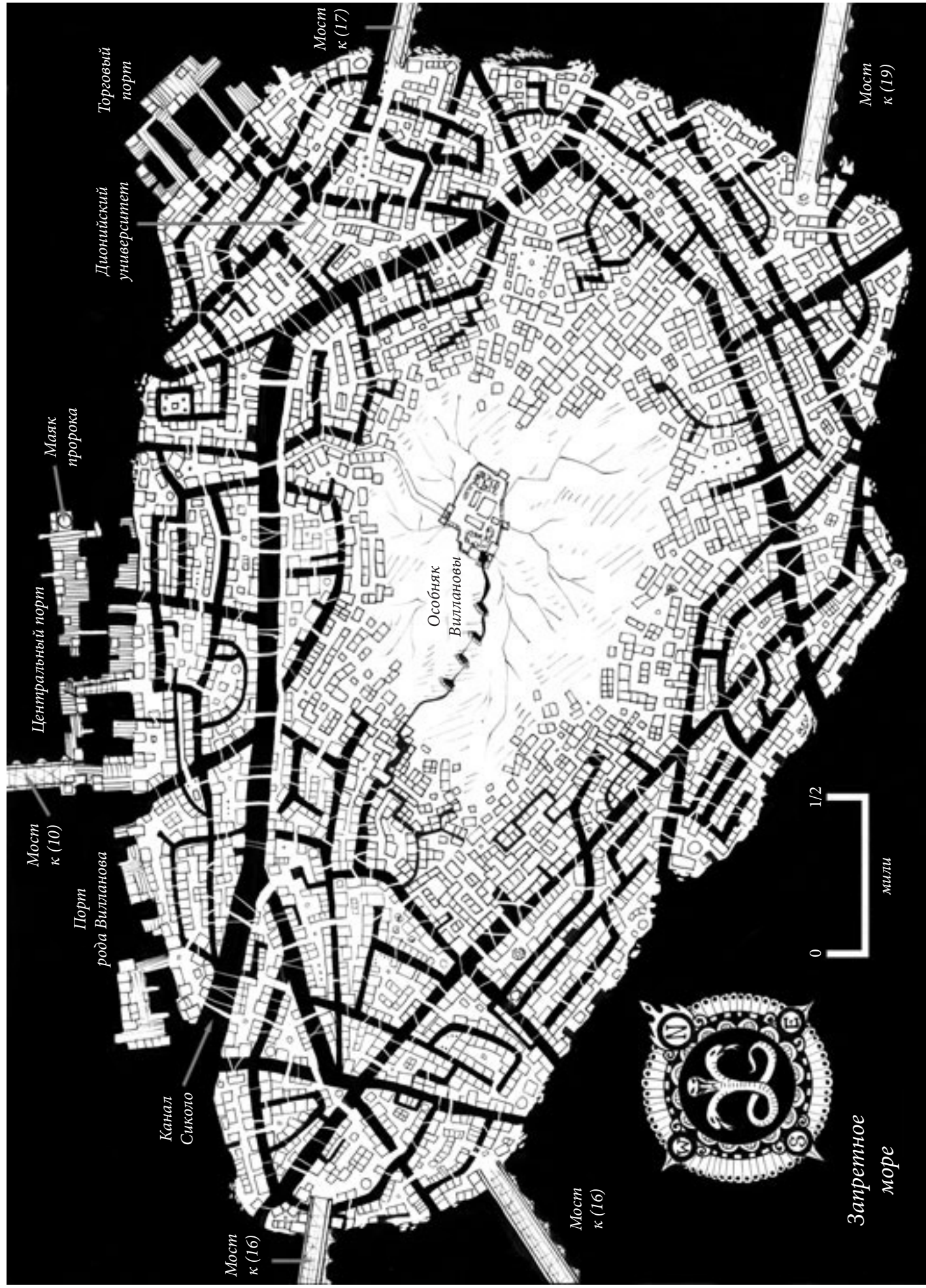
Заселенные
территории

Основные
каналы



1. Исола Лоренцо
2. Исола дель Норд
3. Исола Прима
4. Исола Форте
5. Исола Форенца
6. Исола Серпенто
7. Исола Уовус
8. Исола Антигуа
9. Исола Байя
10. Исола Секундика
11. Исола Пескале
12. Исола Энигма
13. Исола Виолета
14. Исола Теодоро
15. Исола Мусетта
16. Исола Камбаро
17. Дионна
18. Исола Цезаре
19. Исола Сигилло
20. Исола Мурро
21. Исола Тересерио
22. Исола Джиалли
23. Исола Стефано

Остров Виллановы, юго-западная часть Водачче



Остров Дионна, Вилланова, Водаче

КАПИТАН ТОРГОВОГО СУДНА

Характеристики	Преимущества
Мощь 3	Водаччеанский (Ч/П) 1
Мастерство 3	Кастильский 0
Разум 2	Монтенский 0
Стойкость 2	Любой акцент Водачче 0
Характер 2	Авалонский 1
	Лингвист 2
	Торговая Гильдия 4

Тайна: Сладострастный

Корабль (Торговый Пинас)

Мощь	2
Мастерство	3
Стойкость	4
Разум	4
Характер	4

Недостаток: Маленький Киль (2)

Осадка:	4
Груз:	3
Команда:	4
Репутация:	0

Мирные умения

Торговец

Плотник 2, Бухгалтерия 1, Оценка 1, Торг 2

Матрос

Равновесие 1, Лазание 1, Узлы 2, Рангоут 1, Навигация 1, Кораблевождение 2, Плавание 1

Человек Улицы

Общение 1, Уличная Навигация 1

Боевые умения

Атлетика

Лазание 1, Работа Ног 1, Спринт 1, Метание 1

Фехтование

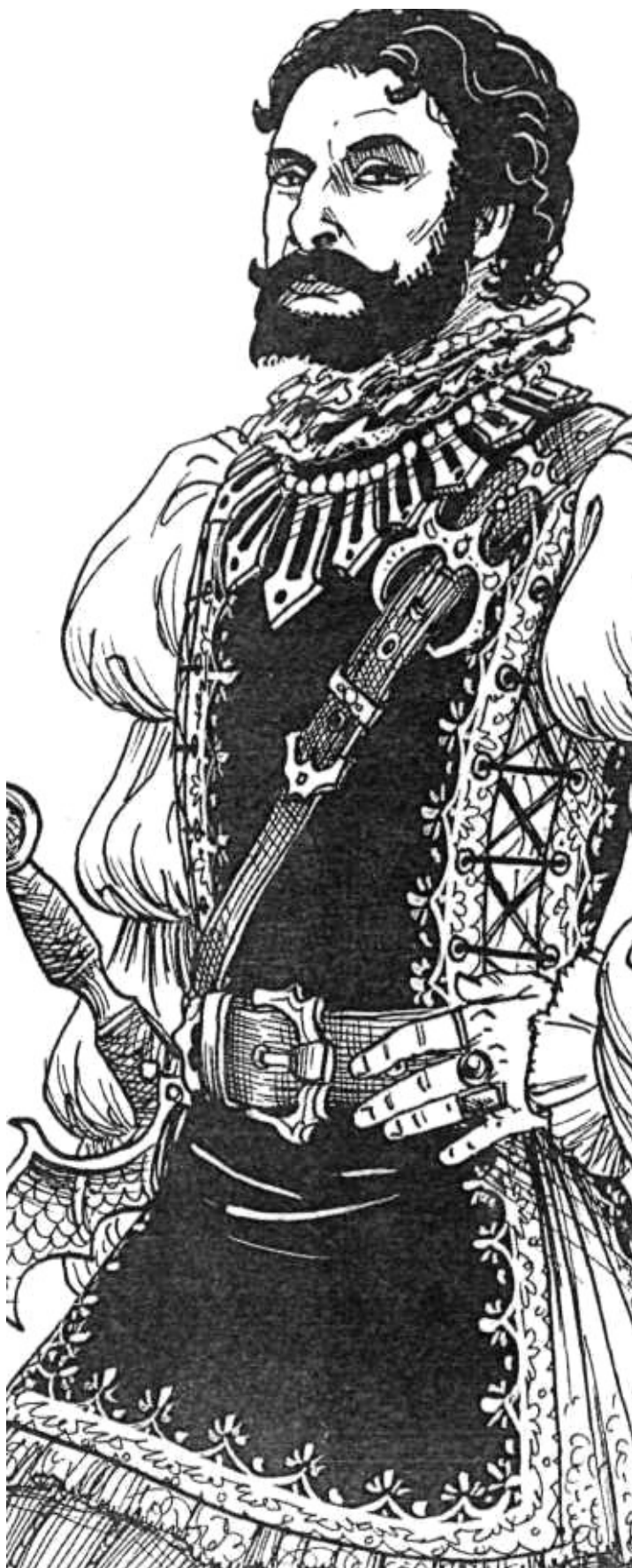
Атака (фехтование) 3, Парирование (Фехтование) 1

Огнестрельное Оружие

Атака (Огнестрельное Оружие) 1, Перезарядка (Огнестрельное Оружие) 1

Доход

36 GP в начале / 2с2 GP в месяц.





КУРТИЗАНКА

Характеристики	Преимущества	
Мощь	1	Водаччанский (Ч/П)
Мастерство	3	Кастильский (Ч/П)
Разум	2	Тэйянский (Ч/П)
Стойкость	2	Любой акцент Водачке
Характер	2	Патрон
		Дрессированный Паук

Тайна: Самоуверенный

Мирные умения

Куртизанка

Актер 1, Танец 2, Этикет 3, Стиль 2, Дженни 3, Незаметность 1, Сплетни 1, Нахлебничество 1, Соблазнение 1, Искренность 1

Артист

Актер 1, Танец 1, Оратор 1, Пение 1

Ученый

История 2, Математика 3, Философия 1, Исследование 3, Право 1

Человек Улицы

Общение 3, Уличная Навигация 3

Боевые умения

Каппунтина (Специалист)

Пришпиливание (Нож) 1, Метание (Нож) 1, Обманный Бросок (Нож) 1, Знание Слабости (Каппунтина) 1.

Грязная Драка

Атака (Грязная Драка) 2

Нож

Атака (Нож) 1, Парирование (Нож) 1

Доход

120 GP в начале / 40 GP в месяц.

ВЕДЬМА СУДЬБЫ

Характеристики		Преимущества	
Мощь	2	Дворянин	5
Мастерство	2	Любой акцент Водачке	0
Разум	2	Железная Воля	3
Стойкость	3		
Характер	2		

Прошлое: Помолвленный

Мирные умения

Сорте (Полнокровное)

Аркана 2, Монеты 1, Посохи 1, Кубки 1, Мечи 2

Придворный

Танец 1, Этикет 1, Стил 1, Оратор 1, Политика 1, Интриги 1

Боевые умения

Верховая Езда

Верховая Езда 1

Доход

1500 GP в начале / 500 GP в месяц.

